

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年01月号
2009 JAN. 4
总第四期
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
零售价25
推广价20元
4GB DVD光盘：
C75音乐精选第一辑
C75东方同人动画高清晰版
日本同人游戏精选
1G精美图片和壁纸
音乐专题精选
花与爱丽丝
幻想乡生存指南
西行寺幽幽子&八云紫篇
SoundHorizon传奇连载
『Lost』与『Chronicle 2nd』
神猫爆料
你所不知道的COMICMARKET
直死魔眼中的虚无世界
两仪式与空之境界彻底解析
本期萌绘师主题彩绘 西行寺幽幽子折纸
4开正反面海报：『斗神都市3』与Closet Child作品
中国KIDFAN vs 前KID制作人
专访龟谷恒治
Infinity History
无限轮回历代记


腐动漫、腐Drama、腐游戏、腐同人，有关“腐”的一切
801彼女
创刊号
3
2009年
¥25.00元
AOI KANOJO
二次元狂热 姊妹刊
BL游戏试玩版
最新BL DRAMA欣赏
高音质动画音乐欣赏
大尺寸BL壁纸
独家声优手机铃声
DVD
宅腐大同，天下河蟹！
《二次元狂热》姊妹刊《801彼女》2月火热登场
献给腐女们的“二次元狂热”

二次元狂热

2009 年 01 月号 / 总第 4 期



http://www.aspot.com.cn/

本期封面“魂魄妖梦”来自“豪宅猫”(http://www.pixiv.net/member.php?id=252726)的原创作品。由于邪恶的主编和邪恶的画师都有着共同的恶趣味，于是就出来了这样的画……

执行主编：JEDI
编辑：Hisoka
特约翻译：HEJOB、Zyy、ASFOG
特约校对：玖羽
美术总监：谭冬雪
美术编辑：袁千岁、红音萤
广告总监：孟艳宏
广告部：杨 静
发行总监：高美云
发行部：李心欣
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
意见反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
投稿信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
编辑部地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 12 层 (100086)
Address: B16. E-Wing Center,No.113 ZhiChun St.
HaiDian District, BeiJing, 100086, China
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力~

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱的 Coser，请务必联系我们，成为我们的模特~

联系方法

msn jediliao@hotmail.com
mail liao.huiqi@gamespot.com.cn





光盘目录

音乐动画专题
- SoundHorizon 传奇
- KILLER QUEEN OST
- 来自 KK 的圣诞同人祝贺动画
- 东方 C75 同人动画

二次元美图
- 高清壁纸
- 萌绘师专题

日本同人游戏精选

C75 同人音乐精选第一辑

Contents 2009.01

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

河蟹子の相谈室





A点清华同人祭惊现性感西su手持二次元狂热创刊号引发全场女生尖叫……好孩子请不要模仿，小心被河蟹！

其实是二次元狂热的编辑 HISOKA……



『二次元狂热』第五期将于 2009 年 2 月 10 日上市（春节期间可能会有数天延迟）

第五期的原创封面是『东方』系列的博丽灵梦与伊吹萃香百合图，请大家认准我们独一无二的封面图，共同抵制山寨物。



认准原创封面，共同抵制“山寨”

一些利欲熏心的商人正企图利用大家对二次元的喜爱，可能在春节后以粗制滥造的内容加上故意模仿『二次元狂热』的刊名和标题设计的“山寨二次元”扰乱市场谋取不义之财。为保证各位读者的权益，请大家认准『二次元狂热』公布的原创封面购买，共同维护属于我们的『二次元狂热』！

第五期部分主打内容（以正式上市为准）：

● 来自前太平洋动漫 完蛋了的国王 的 C75 同人物详细扫雷报告
● 来自 U235 Lastsep 的东方专栏：C75 东方同人动画解析与吐槽
● 来自 GalGame Mix 数位资深玩家的 NekonekoSoft 作品回顾专题
● 来自菅野洋子中文网（Ykfan.cn）的研究文章，让大家透过迷雾和浮躁认识真正的菅野洋子

2008 年帝都最后一次有爱聚会

清华大学次世代动漫社、A 点动漫和二次元狂热 12 月 21 日在清华美院举办了“A 点清华同人祭”，最强舞台剧社团“失落帝国”带来的『叛逆的鲁鲁修圣诞特别版』；水缘无忆、小玉、KKryu、Hopechong 和祈等帝都豪华歌姬组合；还有精致的小型同人集市……2008 年就以这样欢快的聚会被我们甩在了身后，2009 年，还有更多有趣的活动等着大家，请各位继续关注清华大学和 A 点动漫、二次元狂热的各种有爱宅（或腐）的活动哦！



中古行情

淘宝上部分 JS 开始将前三期捆绑高价出售，在此提醒各位读者，请让朋友多留意中小城市或是所在城市的偏僻书摊，抢购从速！

宝贝	价格	运费	所在地	剩余时间
迎新年 冲两钻 买【二次元狂热】1-3期~！免中通快递 卖家： 和我联系 收藏	一口价 168.00	0.00	辽宁沈阳	4天
二次元狂热1 2 3套装 全新现货 创刊号 动画基地增刊 卖家： 和我联系 收藏	一口价 148.00	10.00	广东广州	12天
★紫色偶然动漫书屋★【二次元狂热】创刊号~！现货供应~！ 卖家： 和我联系 收藏	一口价 77.00	10.00	辽宁沈阳	2天
佳宁の动漫图书岛【二次元狂热】创刊号~！ 现货供应 卖家： 和我联系 收藏	一口价 69.00	10.00	辽宁沈阳	3天

读者联动原创企划“A project”



A 点动漫网与二次元狂热联动原创企划，来创作我们自己的“二次元”世界

http://bbs.aspot.com.cn

主催：清华大学美术学院 李昀

ID: 李永康
来自：安徽 马鞍山

本期『二次元狂热』中，有两个三次元世界的人物介绍。一为琥珀牙牙，二为“美萌”女仆咖啡屋里的 Missa 和 Sayumi。她们的装束都是女仆，而我要说的就是女仆。作为一个正常的 18 岁兼诸多宅属性于一身的男生，对于现实生活中身边出现一个无限接近二次元世界的女生无时不刻不充满着幻想。而看了本期之后，我忽然觉得她们并非遥不可及。事先声明，我虽然宅，但无论是长相、身材、处世态度都不 WS，对于女仆的喜爱，就等同于对可爱少女的喜爱，不杂有别的想法，只是纯粹的喜欢。我曾研读过纳博科夫的『罗丽塔』，对于主人公对多罗蕾丝的那种病态的爱是持否定态度的。用最单纯的爱去喜欢你喜欢的女仆，而她回报给你的是更加纯净的微笑，这是怎样的一种幸福啊（幻想中的我有点身体发酥）~

我不知道众编中是否有人还会去“美萌”或其他的女仆咖啡屋做采访，如果可以，请将我的一番话带给那些可爱的女仆们——女仆文化是一种艺术，可以给人带来美好的感觉，这种感觉或为治愈或为与诸位相处时内心的一种宁静。但不管这感觉如何，都是你们艺术的结晶。“主人”的称谓不过是个称号，但是每一句“主人”都是拉近与客人关系的桥梁，而之后的一切便是你们创作出的艺术。感谢你们使诸多深度宅男在现实生活中找到共鸣。最后一句也是最重要的一句：女仆~万岁~！！！

本期的二次元狂热者就是这位了，河蟹子甚至可以想象到这位宅男是以怎样的表情写下这许多诡异的文字……总之，不要对女仆们做奇怪的事情哦，否则肯定会被河蟹的！

ID: 姫宮ナツキ
来自：昆明

牙牙ちゃん萌翻了~萌弊（激动）…毙了~想不到这个世界真的有如此杀必死（严重激动）之三次元究级萌物！

琥珀牙牙的女仆装造型可是第一次哦，要是喜欢她可以多去她的淘宝店上看看，上面还有各种萌到人不行的造型（继续做广告，琥珀牙牙帮了我们很多忙呢）

ID: 程德人 男
来自：北京市

上来就不废话了，本人一老读者，从《动画基地》第一期开始看，看到二次元第三期。Aris 非常不错的啊，超 YY，超邪恶啊！尤其是ゆかな的 CAST 简直让我感觉是在面对泰沙啊~~

不过话说为什么她的声音那么 H 啊？？妹系和姐系通吃啊！我更喜欢被 C.C 的高跟鞋踩啊踩啊……ORZ

不过都说 Ifrit 斗不过 TMA，我却非常看好 Ifrit 啊！最新的【“XX 大师”】请了几个很漂亮的女优啊！在说一件事：那天在 TMA 的官网上竟然看见了我最爱的巨 X 系女优 XXX 啊！如果哪天 XXX 出现在 cos 系列中的话，我……

你太邪恶了啊啊啊，为什么要把这种奇怪的事情说出来，想被河蟹吗？！！另外不要用那么奇怪的语气来谈论那类片子呀，还什么 XXX 的……

ID: 马君千 男
来自：无锡

其实，真担心天朝国会不会把这“エロ”杂志和谐了，千万不要啊！！看《二次元》让我想到了当年的《梦总》有一种似曾相识的感觉，想多年不见的朋友朋友又见了面。

为什么大家都在诅咒我们会被河蟹嘛，分明『二次元狂热』很正常的说，都是你们自己太邪恶啦~

ID: 周围 男
来自：北京

畅所欲言



“河蟹吐泡泡，白色，黏黏的泡泡” 奶酪鼠 女 17 岁 云南 昆明

能不能介绍一下北京有什么动漫 KTV 的地方？

在五道口有两家，一个是在必胜客那个楼上的“Hello kitty”，还有就是西郊宾馆里面的 Sound K，后者环境不错，歌也很新，当然价格很贵——不过在这里可是能找到很多意外的惊喜哦，比如“Soundhorizon”的许多歌曲。

ID:steak 女
来自：上海

在下最近在组织 SH（上海区）的同人聚会想让各位有着丰富经验的人帮忙给点宝贵意见，但本人不会使用电脑，可以的话发到我邮箱来吧，拜托了~！

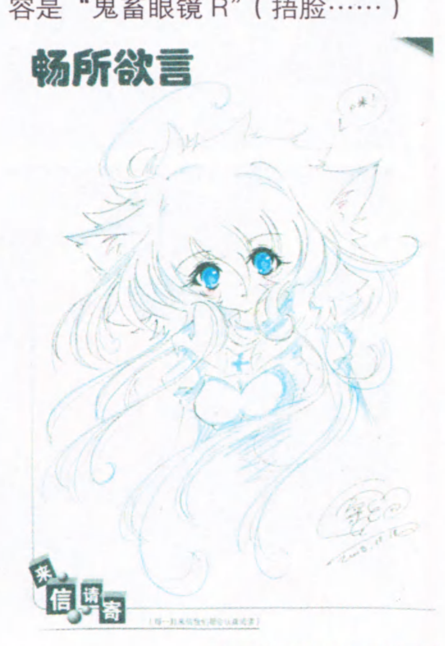
大家只要开心就好，有机会也来北京聚会吧~然后如果可以的话，把大家的游记和照片发到 A 点动漫论坛或者发给『二次元狂热』，最好能有些 Cos 什么的~

ID:Dustnoyuki 女

TMA 专题之后咱要咱学生给了咱凉宫小电影。嗯。。。咱一定要看到 EVA（找雷）。今天终于可以把几篇文字认真读完。喜欢大家有爱的汇总和介绍，玖羽大人辛苦了……膜拜下 Elysion 的歌同翻译，另咱感觉基本上是同根生……再有宅要说《二次元》腐女看不得之类，请做一个读者统计，让大家各回各家，各找各妈，最后，那个腐向姐妹刊是怎么回事~！

现在的女孩子都很强，居然还让学生给你找电影……（小声说，EVA 除了“土狼”和“绫波”比较雷，其他还是不错的哦呵呵……），至于腐向姐妹刊，名字就叫『801 彼女』，第一期主打内容是“鬼畜眼镜 R”（捂脸……）

畅所欲言



宇之幻 17 岁 北京

超级拉风的时尚宅人必备 !EVA 拉杆箱

出品：バンダイアパレル 价格：15750 日元

谁说宅男都是和时尚潮流无缘的人？ Bandai 出的这两款 EVA 初号机和二号机主题的拉杆箱可谓是新潮必备，要是带着它在机场等地方走一圈……想象一下，这样的场面该有多么地拉风！当然为此付出的代价也不低。



有男女两种尺码的强袭魔女 Cos 服

出品 :cosmait 价格 :17380 日元 (M)、19560 日元 (4L)

cosmait 出的一款桑妮雅 (Sanya V.Litvyak) 的 Cos 服，附有尾巴和耳朵，当然这都没什么好说的，但比较雷的是这套服装的两种尺码分别是 M 和 4L。M 码好说，这超大的 4L 尺码，除了让那些伪娘怪叔叔穿之外，实在想不出其他更合适的用途了……









Fate/unlimited codes 主题餐饮

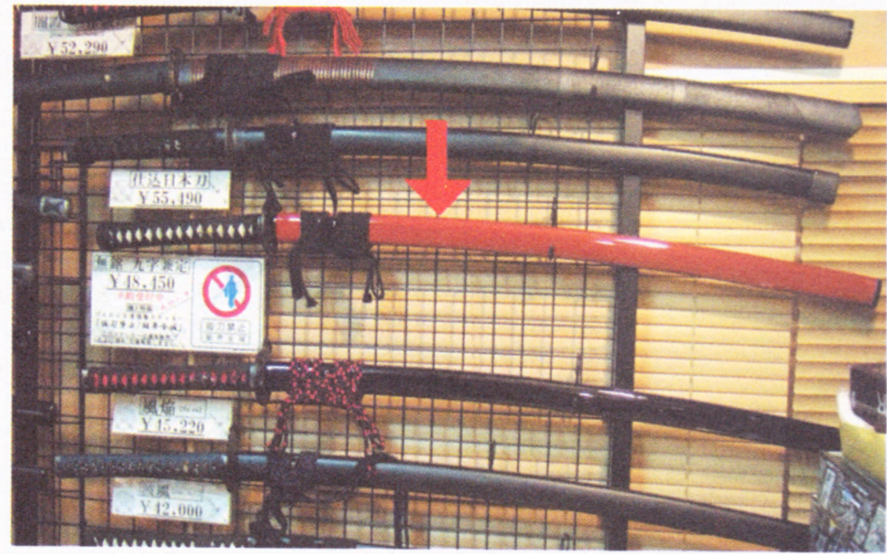
出品：CuremaidCafe 价格：不等

本月 CureMaid 的主题餐饮是大人气的『Fate/unlimited codes』，比如对应各 Servant 颜色的饮料，还有一些特色的点心，比如白色冰淇淋球是“伊利亚的冰”、言峰最喜欢的超辣麻婆豆腐盖饭、黑 Saber 的汉堡包等。最雷的就是在一块蛋糕上插满饼干棒的“Archer 蛋糕”，这是剑丘吗？！

九字兼定的刀锷，放桐木箱单卖

出品：武装商店 价格：5640 日元

武装商店自从出了『空之境界』中两仪式的刀“九字兼定”(48450 日元) 后，近期又把刀锷单独拿出来卖，而且是收纳在一个十分精美的桐木盒子里，看着就像高档工艺品。今年过节送礼就它了……









宅收藏

本月很多国内媒体都报道了加拿大某宅男拿特殊用途硅胶娃娃改造成具备一定人工智能和会动作的“机器人”的消息，其实这一天迟早会到来的。虚拟现实，人工智能，这些技术一定会最早应用在某些方面，毕竟科技以人为本嘛。加上什么 USB 联动电器和扩张现实技术，相信『攻壳机动队』里素子的享乐方式也已经不远了……

XE 的首办用追加装饰物，具体就不多说了

出品：ネイティブ 价格：未知

C75 上卖的东西。史上最有创意也最邪恶的周边之一，估计就是这个“Hair InstantLettering”了。它有各种颜色形状尺寸的“发”可供选择，对应各种首办，可以用来粘在上面追加一些额外的装饰，由于实在太邪恶太变态，这里就不多说怎么用了……



印有水手服的和果子

出品：春日部の和菓子屋 价格：1300 日元（四个）

精美的“脑残星”主题和果子，类似铜锣烧不过更为精致：面粉产自人设作者家乡，饼皮上则印着水手服的图案，如果买套装，还有一个精致的礼盒，对于宅来说是不错的礼物。







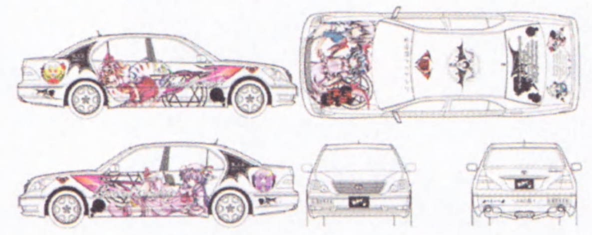




精美的东方红魔馆主题痛车模型

出品：青島文化教材社による OEM 价格：3780 日元

对东方控来说，有这样一辆痛车模型摆在橱窗里肯定又酷又个性，而且还不会被人耻笑为首办之类宅物。当然，对于更有钱的宅来说，这样的 1 比 24 的模型痛车应该是不够过瘾的吧……









口味稍微有点重的“结婚塔”抱枕

出品：NBGI 价格：9450 日元

抱枕一般都会比较清凉邪恶，然而近期发售的一款『多鲁亚加之塔』的卡亚主题抱枕，无论怎么看都觉得很诡异：铠甲和粗壮健美的画风……不得不说，口味稍微有些重了。也许赵老师那样的人会比较喜欢这类粗犷豪放的非洲野生动物风的抱枕吧……



山谷腕垫已经过时，现在是臀垫的时代

出品：未知 价格：未知





曾几何时，邪恶地以女性二次元角色的山谷为腕垫的鼠标垫风行一时，如今随着一系列以“臀垫”为卖点的鼠标垫陆续发出上市预告，有媒体惊叹“新的时代已经到来”。这款『あかね色に染まる坂』女主角长濑凑的臀垫鼠标垫已于 2009 年 1 月上市，有蓝色的条纹造型，宅男们又多了一个自我解决的好办法……

激萌东方钥匙扣第五弹

出品：价格：1100 ~ 1200 日元

很可爱的东方主题钥匙扣，有雷米利亚、八云紫和伊吹萃香三种，附带的小饰品非常精致。这三款钥匙扣会在 C75 上首发，原形：藤崎士朗，原画：茜屋。



内裤之后又来牛奶 T 恤

出品：FINAL TABOO synthemesk 价格：2940 日元

『Clannad After Story』继上期的团子大家族内裤后，又有新的衣服类周边：第十话中朋也穿的印有“牛乳”字样的长袖 T 恤。穿这种东西上街会被鄙视的吧……



蛋疼囧新闻 >>
Real Onion News in 3D world

在写下本期新闻时，笔者不得不在此沉痛地缅怀一位中国男性人民的好朋友、传播中日友谊的亲善大使、伟大的表演艺术家和剧作家饭岛爱同志。由于网络的原因，可能年轻一代的男性朋友们大多只听说过武藤立花松岛等，但是老一辈们对于饭岛爱同志还是非常熟悉的。李宗盛就曾在《最近比较烦》里表达了他对饭岛小姐的仰慕和憧憬；而之前《动画基地》收录的一期有关宅文化的综艺节目里，已经从良的饭岛小姐还曾客串了一把主持人……在此用某论坛里一位网友的话来表达我们对已逝的饭岛小姐复杂的哀思——

"有的人活着，其实他已经死了；有的人死了，她却活在每个人的硬盘里……"

>> PSP 工口游戏启用现役 OX 女优担任声优



一般来说，PSP 上是不允许有工口的，不过对于 UMDVideo 形式的工口倒是可以打擦边球。近期一款名为『**遠野の屋形 第一章**』的工口 PSP"游戏"不仅满足了怪叔叔们在 PSP 上 YY 的愿望，而且作品中的女主角千惠的声音是由 OX 女优"**つぼみ**"担任。然而从游戏的画面特别是造型上来，这简直是连同人水准都不如的一个大雷作……▲

>> 艺术来源于生活再回到生活！『18 伦』09 年夏小电影化



在青年漫画志《Young **チャンピオン**》上连载的漫画『18 伦』非常有趣：坏孩子们应该都会对某些片子片头的"映伦""软伦"之类的有印象，所以，这个漫画是什么内容相信也不用多说了——反正是讲述从业人员的艰辛与内幕就是啦。有趣的是这部来源于生活的作品居然 09 年夏又反而要拍成小电影了，实在让人感慨二次元与三次元的互通有无……▲

>> 12 年来出演工口游戏女主角数最多的声优



"为人不识武藤兰，看尽 OX 也枉然"，这并非说武藤兰小姐有多强，而是说她拍的实在太多，一年 300 多部居然都拿了吉尼斯世界记录。而近期日本有一群宅男统计了从 1996 年到 2008 年出演工口游戏女主角最多的声优，结果有"傲娇女神"之称的青山**ゆかり**以 60 部作品（总出演作品 179 部，第一主角数 26 部）荣登榜首，而北都南虽然同样主演了 60 部作品（总出演作品 170 部）但出第一女主角数略少（21 部）屈居第二。第三名是出演 134 部其中女主角 47 部作品的**かわしまりの**。青山**ゆかり**担任第一女主角的经典作品有『银色』、『瀬里奈』和『恋する乙女と守護の楯』等。▲

>> 西园寺世界每天按着桂言叶的胸部作业？







『日在校园』之西园寺世界的声优河原木志穗在个人博客上发出她目前正在使用的鼠标垫的照片——竟然是作品中她的死敌桂言叶的胸部腕垫鼠标垫！这究竟是怎样的一种怨恨与执着，能从二次元流向三次元……而枕着桂言叶胸部移动鼠标的"世界"，心中又带着怎样的心情呢……▲

>> TMA 你做到了！最新作是『Macross F』的恶搞！？



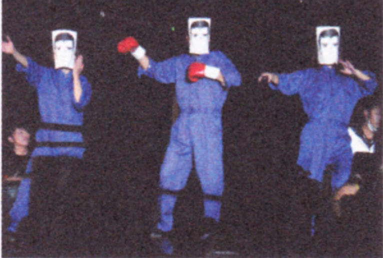
日本女优早乙女**ルイ**（居然和男主角一个姓，存心的吗？）12 月在博客上声称自己参加了 TMA 的『Macross F』恶搞小电影的拍摄，这位身材火辣的女优出演的是"绿毛"兰华，据她透露，在这次的小电影中居然还有『星间飞行』的舞蹈，这怎能不让我们期待！不知女王会由谁来出演？男主角有人还是由当家男优"土狼"担当吗？而无数坏孩子所期待的女王和绿毛的对决不知会否出现？（当然你我都知道肯定不会像动画那样只用歌声来决胜负了……）▲

>> Otaku 搏击手"長島☆自演乙☆雄一郎"又出怪招！这次是腐向？









上期报道过的 Otaku 搏击手"長島☆自演乙☆雄一郎"在 12 月 22 日的「DEEP PROTECT IMAPACT 2008」比赛中出场并获胜。这次他虽然没有身穿奇装异服（因为有 K-1 联盟的大头目在场），但是为他助威的啦啦队又风光了一把。他们身穿 2ch 上大人气的重口味腐向老漫画『**くそみそテクニック**』中怪叔叔阿部高和的经典造型——蓝色工作服，带上阿部的面具大喊着阿部搭讪用名台词"要不要来（'哔……'）啊？"为这位号称"世界最强 Otaku"的人打气。而长岛也不负众 Fans 所望，经过苦战击败对手。▲

>> 2008 最烂工口游戏引发“黑洞炸弹”事件







于 2008 年 12 月 19 日发售的『魔法少女爱 叁』，注定将作为史上最烂的游戏之一而载入史册。它有着 9240 日元的售价，可 CG 却只有区区 14 枚，不算差分的话只有 9 枚，还流用了前作的一些图；而且它更是创下了工口时没有 CG（只有黑屏）的纪录！过去也有没做完的游戏仓促推出的例子，但完成度这么低就敢拿出来卖 9240 日元，这已经不是“地雷”或“核地雷”的问题，而是十年一遇的“黑洞炸弹”级的游戏了。玩家们当然都疯了：“魔法少女爱 惨”、“诈骗”、“厚颜无耻”等骂声此起彼伏，店铺纷纷将此游戏撤架，连中古店也只肯以极低的价格买收。『魔法少女爱』的前两作是相当有名的触手物招牌，但母公司在第二作做完之后倒闭；谁也没想到，在换了母公司之后，竟是这样的结果。看来，“魔法少女爱”这个名字，从此也就终结了吧。（玖羽）▲

>> 护士天使按摩院，这算是新萌点？







秋叶原的萌系服务又出新花样！继女仆按摩、学生按摩后，现在又出来了个“护士天使”按摩，两位可爱的女孩身穿粉红色护士装，身后插着两个翅膀给怪叔叔们提供按摩服务。看照片上这家店的女孩质量还可以的样子。▲

>> 八卦杂志大爆名声优走光照片，平野绫惨遭“重点关注”







12 月日本某博客收集了一些八卦媒体上的名声优走光照片，平野绫首当其冲。除低角度偷拍外，甚至还有一张被编辑大赞“臀部、网袜和绝对领域萌点齐全”的走光照。其他“中招”的名声优包括水树奈奈和堀江由衣的裙底风光、田中理惠和福井裕佳梨的低胸山谷等。▲

>> 沙村广明版凉宫春日，恶趣味满点



以创作『无限之住人』闻名的沙村广明，其实对恶趣味工口画也十分在行，当年他和一群看似正常的少年漫画家们就搞过一个质量很高的工口画集，这次，在《少年エース》的增刊《エースアサルト 2008WINTER》上，这位怪叔叔用他那独特的风格画了一张姿势十分诡异的团长，超级写实的腹部肉团是最大的卖点（完全无语……）▲

>> Otaku 的究级之爱！ EVA 主题纹身

什么叫狂热，这才是……真的很佩服这位哥们。



天朝萌店巡礼 你身边的秋叶原



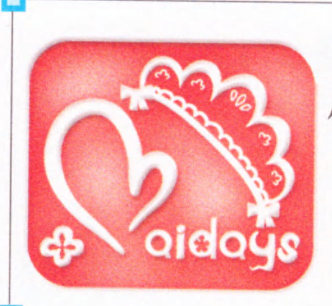




成都 Maid Days 女仆咖啡厅

MAID DAYS MAIDCAFE

www.maiddays.com



浙江中路店

★营业时间：早上 10 点到晚上 9 点
★地址：成都市一环路红瓦寺凯悦新城 2F － 1
（公交 12、19、27、34、77、92、112 红瓦寺站）
★电话：028 － 85443900
★人均消费：20 ～ 30 元

文 / 幻叔（MAID DAYS 店长）



每个人都有自己的梦想，Maid Days 就是我们这群人的梦想。从过去到现在到将来，我们都会为了 Maid Days 一起努力、一起加油。

Maid Days 的诞生

要开一家女仆咖啡厅，同样会面临普通咖啡厅所面临的一系列问题，另外，还要面对许多根本无法想象的事情。Maid Days 从开业到现在已经过了一年，这样的事情也经历了很多。在选址方面，首先要考虑的，就是设立在成都的动漫爱好者聚集地啦。在我们这群成都人的心目中，也有一个稍微类似秋叶原的地方——这个“秋叶原”名叫“磨子桥”。Maid Days 离磨子桥约 500 米，还不到公交一站路的距离，为的就是更好地融入这个圈子。而且店面位于成都一环路，在交通方面还是比较方便的。我们的附近还有 12 中、川大、7 中、川音等学校，离成都的酒吧聚集地“九眼桥”也不远，那里有一群非常容易接受新鲜事物的人。

说到 Maid Days 的内部装修呢，我们主要是想表现出一个动漫宅空间的感觉。房间采用木质装修，给人以温馨的体验。店里还为演出等活动准备了液晶电视和专业音箱设备，以及无线话筒和射灯。此外，我们也有钢琴、吉他、电吉他和沙槌等各种乐器，可以让主人们和女仆一起玩，当然，也可以欣赏女仆们的音乐演奏哦。如果你喜欢看书的话，这里也是不错的选择，据不完全统计，店里拥有 1000 多本动漫杂志和画册（不包括漫画），可供主人们翻阅。店内的菜单也是我们自己设计的，相当有爱。此外还有一个专门的游戏单，里面有近 30 种游戏可供女仆和主人一起玩（不要想歪了哦）。

丰富多彩的活动

Maid Days 的特色之一，就是各种晚会。比如周六晚上的活动，已经成了许多人每周一次的节日：音乐祭、Cos 祭、万圣祭、女仆出游、平安夜、半周年庆、光棍节，还有即将到来的女仆运动会……等等等等，在每一次活动中，Maid Days 都会为大家带来一场盛宴。而且，我们是很用心地在准备每一次聚会，相信这份心意是可以传达到各位主人心中的。

成都是一个美女云集的城市，Maid Days 里自然也有很多可爱的女仆。不过，要成为店里女仆的一员，只有可人的容貌还不够，才华和智慧也是重要的标准。Maid Days 的女仆们多数都有自己的特长，比如弹钢琴、跳舞、演唱、绘画、摄影，甚至还有模特；而在萌属性上也十分齐全：妹系、御姐、女王、腹黑、镜娘……足以满足主人们所控的各种萌点。

当然，在 Maid Days 走过的这一年中，我们一直在尝试，一直在努力，不停地在寻找真正适合中国国情的女仆店。现在我们终于可以说：Maid Days 已经找到了合适的方向，剩下的就是更多的努力。各位主人们只要一起来参与，Maid Days 就一定会让大家梦想成真哦。（寒假一月期间举办女仆运动会，请各位主人一定不要错过～）

今天的 Maid Days

Maid Days 能够坚持到现在，经历了太多太多的磨难，当然也会有令人欣慰的时候。来自成都、上海、香港和日本等地的主人们都给了我们很高的评价，那时，我觉得一切的辛苦都是值得的。四川的不少电视台、报社，还有日本东京电视台、富士电视台和读卖新闻都专门到店里做过采访。无论大家用什么样的眼光看我们，Maid Days 始终都是被关注着的，所以我们每走一步都很小心，但还是难免有走错路的时候。Maid Days 走到今天，不可能不经历失败，因为我们的不专业和经验不足等原因，也曾让一些主人失望，在这里，我想对这些主人表达真诚的歉意。我们有太多的无奈，无法从一开始就做到最好，不过，请各位主人相信，我们共同的心愿都是希望 Maid Days 成为大家心目中最好的女仆店，成为主人和女仆们的家。



2008 年的平安夜是寒冷的，但 Maid Days 却很温暖，往日的一切仿佛再度浮现在眼前。作为店长，我希望我们以后还可以像这样一起开心、一起感动，我也坚信，我们可以达成这个心愿——让 Maid Days 成为创造奇迹的地方。

欢迎再次回家，我的主人。▲

文 / 石马戒严

永遠の終わりに

2008年12月26日発売です

マスターアップしました!

PC GAME	永远的终结

■原名：永遠の終わりに
■出品：Tama Soft
■发售：2008 年 12 月 26 日
■其他说明：18 禁

http://www.eternalend.com/

STAFF

剧本：江西、神代平、0-take　原画、人物设定：長浜めぐみ
监督：kt2　音乐制作：細井聡司（hosplug）、kt2

如果此刻能成永远的话…



STORY
剧情简介

学生数约 150 人的御室学园终于决定将要废校。然后，在决定废校的那一天，长泽敬介作为转校生来到了学园。

为了取得社团活动的必修学分，敬介开始在新闻部参观学习。然而，正当其它所有的课外活动社团都热情地邀请敬介加入时，唯独只有新闻部的部长早濑凉对他是一副爱搭不理的态度。

不久，敬介知晓了关于新闻部的一些事情：因为幽灵部员过多的缘故，新闻部到目前为止还未能发挥其应有的机能。部员们也不知道是出于何种原因，互相之间的交往很少，即使在校内碰面也显得很生疏，仿佛缺少什么必要的零件一般，四分五裂。

敬介对这些除有见面的绝对必要之外，彼此间都互相回避、互不联系的部员们产生了兴趣，于是决定加入新闻部。渐渐地，他了解到，变化正始于一年前的那天，他转校而来的同一个日子。

以敬介为中心，新闻部的圈子开始复苏，回归的部员们开始建立全新的关系。在这个过程中，敬介也逐渐接触到了部员们互相回避的缘由……



FEATURE
关于作品

距前作『Lost Child』发售之后 2 年零 8 月，Tama Soft 众所期待的新作『永遠の終わりに』终于要在今年圣诞之后的 12 月 28 日推出了。跟前作描写得到了异能之力的主人公被卷进骚乱之中，从而开始埋首战斗的题材不同，本作则是以现代的田间小镇为舞台，着重描绘出极其普通的学生们编织出的青春一页。

Tama Soft 虽然不是什么知名的大厂商，但是先后推出的几款作品譬如『世界ノ全テ（世界的全部）』和『Lost Child』都得到了玩家的一致好评。担任本作原画的是长浜めぐみ，Tama Soft 的前作『Lost Child』就是此人的成名作，其细腻而略带写实风格的原画令人印象深刻，此番为『永远的终结』绘制 CG，人物看起来比前作更加灵动（不过也有人说那种眼睛是摄像头眼，咱私下里还是觉得蛮贴切的囧 rz），在背景色彩的运用上也到了一种出神入化的境地，很具有感染力，叫人过目难忘。负责音乐的细井聡司，是常听同人及游戏音乐的朋友都非常熟悉的了，他与片雾烈火、YURIA 、みとせのりこ、霜月はるか、中原凉等大牌歌姬保持着良好的合作关系，也为诸如『Quartett!』『终末少女幻想』等美少女游戏创作过歌曲，Tama Soft 的两大名作『世界ノ全テ』和『Lost Child』的音乐也是此君。

故事的开端是美少女游戏中很常见的模式，想必随着剧情的发展，新闻部隐藏的秘密也会一点一点揭开。与其说这是一个令人神清气爽的青春故事，倒不如说是经历人际关系的苦难与苦恼，最终沉静积淀的青春群像剧。那洋溢着丰富情感的画面、嵌入作品中的深刻主题与少年少女们格外闪耀的青春，说不定会令你在这个冬季感动不已！

CHARACTER
人物介绍



长泽敬介
BAGASAWA KEISUKE

主人公，之前住在城市，但因为各种原因，半流放式地搬到乡村，寄宿在田间寺庙的少年。

浅山德之
ASAYAMA TOKUNOSHIN

浅山くるみ的双胞胎哥哥。头脑灵活，知识丰富，擅长口才，试图用摆事实讲道理的方式说服周围人，虽然经常没人理会。酷爱汉字，超室内派，能够闻书香猜书名。



神代帆月
KAMIYO HOZUKI

CV：风音

敬介寄宿寺庙的住持的女儿，自从入住小镇病院，一直卧病在床。沉默寡言。



早濑凉
HAYASE RYOU

CV：渡部由美

敬介的同学，父亲是市长。虽然日复一日地出没于新闻部，但直到今年也没有在新闻部里发行过一期像样的报纸。



浅山くるみ
ASAYAMA KURUMI

CV：水雾 Keito

学校附近的便利店“ASAMART”是她家开的，而她本人则是店里的看板娘，敬介在去那里买中饭时与其结识，兴趣是照相，随身携带着单反相机。



篠村桃
SHINOMURA MOMO

CV：Miru

低年级学生，究极的剑道格斗少女，虽然家里经营着剑道场，但由于没有门生的缘故，不得不在露营地做兼职，从小时就不论对双亲还是他人，都无一例外地使用敬语。



芝本克也
SHIBAMOTO KATSUYA

露营地附近的钓具店的店长，原新闻部部长。平常粗心大意，敷衍了事，但在关键时刻拥有令人安心的行动力与语言能力，在钓鱼本领上可算是一个天才，曾夸口说这一带的鱼他已经钓了个七七八八。



50个三国美少女武将可以攻略!

文 / 石马戒严

FEATURE
关于作品

Baseson 公司的大人气妄想三国 ADV『恋姫无双』自从推出之后就受到了来自各方的关注，之后顺势推出了灭掉男主角，只留下一帮少女化的武将谋士百合的动画版，也凭着比较有诚意的百合和将恶俗进行到底的剧情赢得了一部分人的喜爱。这次将要推出的『真·恋姫』把之前的本篇砍掉重练，不仅让女主角数量从原来的 30 人增加到 50 人以上（当年『恋姫』在 PC 版推出之前就是打出了“史上最多可攻略女主角游戏”的宣传旗号，这次又猛增到 50 人，想必更是为后世的美少女游戏厂商树立了一个难以超越的参照系囧），还重新写作了大量的原创剧情。

准确地说，『真·恋姫』并不是『恋姫』的续作，而是更像加强升级版，估计一部分女主角的分支剧情应该会有和前作重叠的部分。当年『恋姫』的男主角北乡一刀穿越去三国就直接归了蜀阵营，他在军中的地位相当于刘备，随着剧情的发展才会接触到其他阵营的少女，而『真·恋姫』则是会在游戏一开始就选择将要加入的阵营。也可能是制作方觉得男主角一个推 50 个太禽兽，所以良心发现，为许多新角色加上了百合的属性。虽然明知这种后宫中盛开的百合花只能是昙花一现，不过有了 TV 版里的良好表现，估计新作里的百合也值得期待一下。

至于那 KUSO 无边的剧情，各位作为从小听着三国故事长大的中国人就不必太较真了，反正在这个百花缭乱的美少女三国世界里，身边又是围绕着如此多的魅力角色，作为玩家应该迷惘的不过是先推倒哪只好，不如索性按顺序全推，以达成“真·三国无双”为目标在此乱世纵横驰骋一回吧！

PC GAME **真·恋姫无双**

■原名：真·恋姫†無双～乙女繚乱☆三国志演義～
■出品：Baseson
■发售：2008 年 12 月 26 日
■其他说明：18 禁
http://www.no-mad.jp/basesonmirror/sinkoihime/

STAFF

企划、原案、剧本：K．バッジョ　原画、人物设定：かんたか、日陰影次、八葉香南、片桐雛太、くわだゆうき

STORY
剧情简介

由于一次意外，主人公北乡一刀穿越到了群雄逐鹿天下的三国世界。丈二金刚摸不着头脑的一刀，随着剧情的发展邂逅诸多以女儿之身存在的三国英雄们。

拥有现代知识的一刀，究竟会与哪位英雄联手，统一这片被战乱席卷的大陆？是和刘备一起为了正义活下去、还是随曹操一同踏上争霸之途、抑或是与孙策一道策马驰骋在此此乱世？选择权就在你的手中，魏蜀吴——三国风云再起，你将与谁人共同平此乱世！？史上最大的少女之间的征战又将书写怎样的历史，答案还是请诸君自己去游戏中寻找！



刘备
真名：桃香

CV：安玖深音

「在此欺凌无力之人的乱世，我绝～对要令其改变！」

字玄德。蜀路线中一刀的主要同伴。统帅着关羽和张飞，为了守护惧怕战争的庶人们的生活而四处旅行，途中偶遇失去意识的一刀。随即笃信突然出现的一刀是上天的使者，于是奉一刀为主人，共同踏上了征讨乱世的旅程。性情温柔，胸怀宽广，天然呆之典型。爱在关羽和张飞面前摆义姐的架子，施展吐槽绝技，提醒她们注意行为上的不检点。可惜不分场合的乱吐槽总是会受到无情的反击，到头只得来自挖坟墓，蹲去墙角画圈圈。



郭嘉
真名：稟

CV：山崎波子

「呵呵……如今你等已无法逃出我的五指山。那么，开始走下一步棋吧」

字奉孝。作为实战时指导行军布阵的军师侍奉在曹操身边。一向冷静自持，即使面对曹操也口不择言，用刺耳的语调直言进谏，不过她虽然嘴上不说，其实心里面爱慕曹操到无法自拔，常常幻想着被曹操调教的场面，然后狂喷鼻血晕倒。性格别扭，一面拒绝曹操同床共寝的邀请，一面在曹操退让后又陷入自我沮丧，是条件反射型的小古怪。与荀彧的关系不太好。



孟获
真名：美以

CV：金松由花

「想要美以投降，就抓住美以七回试试喵！」

字不详。敢于向称霸益州的刘备她们挑战的南蛮之王。率领着人数众多的量产型南蛮兵，是一位奉行暴君式统治哲学的女王大人。认为只要拓展领土，就能吃到许多美味的东西，就会有许多的人对她低头哈腰，因而得意洋洋的去战起战争，结果反被蜀军抓住了七回，著名的典故“七擒七纵”的出处。



张勋
真名：七乃

CV：七野社

「没关系！还能再来一次！性格恶劣、死乞白赖地发动攻势的袁术大人的本性才是最关键的！来吧，让我们 Fight 的说！」

字不详。从小时起就侍奉在袁术身边的保镖兼跑腿兼武将，也是她身边负责吐槽和激励的角色。袁术之所以性格恶劣，某种意义上说就是此人的责任。自小就开始对身为太守的袁术发挥自己的力量（＝对他人落井下石），向之献上无数扰乱战术的女子。然则本人对此竟毫无自觉，只是凭着“为了最爱的袁术大人……”的少女心，为了让袁术平步青云而出谋划策。

2008年最后一场圣战

——Comike 75前哨战

文 / 完蛋了的国王

请期待下期的C75华丽专题！

冬日最大的祭典，将年末圣战推向最高潮的Comic Market 75在12月28至30日的三天里盛大召开，会址仍是有Big Sight之称的东京临海有明国际展示场。31日是日本人的除夕"大晦日"，很多家庭忙于大扫除，尽量减少外出。但从圣战会场传回的报道，显示C75首日入场人数较之去年的C73又有提升，突破15万，一般社团展位1万2000个以上，企业展位超过120个。表明民众对于Comike的热情依旧，各地上洛Otaku人数不减。但也有消息指出，因受金融风暴影响，日本全国的不景气氛围也波及到Comike，圣战日结束后提着大包小包游荡于秋叶原的宅人数量骤减，人们的购物欲正在降低。



企业物

今冬的西馆企业展位区仍然是大厂的天下，电击家、虎之穴、Navel、戏画、工画堂等无一缺席，就连上届大会因遭到邻居投诉而被禁止参展的Type-Moon也卷土重来。下半年经济形势迅速恶化，不少企业缩减了经营规模，好在真正倒闭的并不多，但预计明年环境会进一步恶化。

备受关注的企业物方面，由于少了像往年《Fate/Zero》这种大作的有力竞争，在C75上07 Expansion的《海猫鸣泣之时》将一家独大，玩家翘首企盼的EP4《黄金魔女联盟》（Alliance of the golden witch）正式发售，至此篇幅为四章的出题篇宣告完结，按照惯例，从明年的C76开始将进入"解"的环节。与之前发售的EP2和EP3一样，EP4也将包含之前所有章节的内容，换言之购买了EP4就等于购买了全部四章游戏。家具们可以利用接下来的8个月时间好好思考推理，但照龙骑士07的话来说，想破头也是没用的，你的解答率依旧是零。

型月社方面不甘示弱，好不容易重返Comike总算学乖，为避免摊位前排起无尽的长龙而再遭邻居投诉，这次将大部分人气商品分散到虎之穴等其它各大经销商的摊位销售，人气是分散了，但商品却没有少卖，正所谓输人不输阵。《Fate/Zero》完结已有一年，向来喜欢大张旗鼓的型月社此次邀请来可以用"杀鸡用牛刀"来形容的60人超大豪华画师阵，为名叫《Fate/Zero Tribute Arts 死にゆく者への祈り》的画集执笔。这一企划名义上由虎之穴发起，以合同画集加短篇小说的形式集合起这本一周年纪念作，小说部分的文字和插画由propeller社的一对老搭档：小说家东出祐一郎和著名画师中央东口负责，友情客串的居然还有Nitro+社两大顶梁柱之一的钢屋ジン和以创作《永生之酒》而闻名的新锐小说家成田良悟。





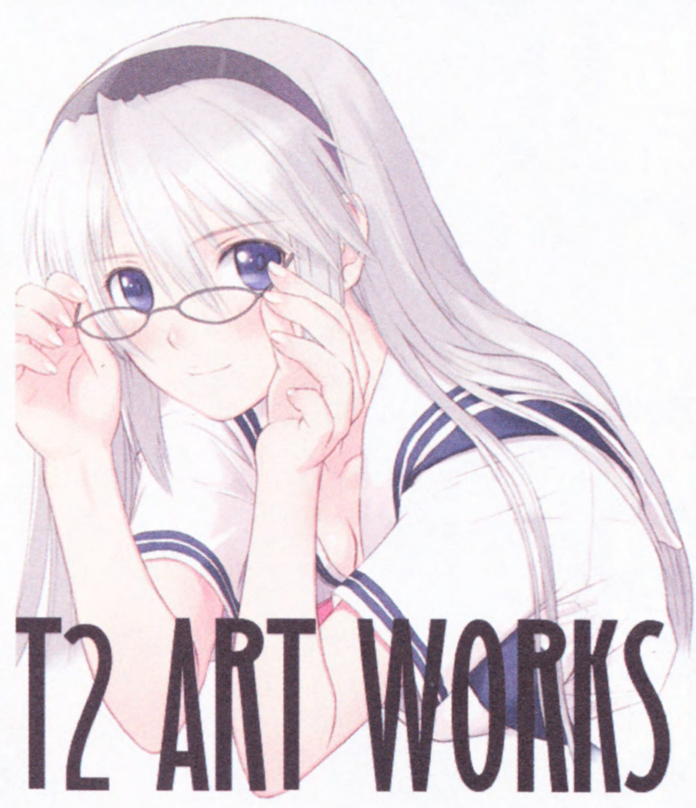
同人物

在横无际涯的同人物方面，这里只能蜻蜓点水。本次大会上自主制作同人动画成为主角，知名东方系同人社团“舞风”这次拿出大手笔制作的《东方动画 Project・梦想夏乡》，炫目的豪华声优阵令一些商业动画都为之汗颜。而另一个同人社团“Electromagnetic Wave”显然更加雄心勃勃，由他们一手完成监督、脚本、人设、作画和发行的同人萝莉动画《こわれがけのオルゴール》在 C75 上引发了不小的轰动。

色性不改的 TONY 在此次大会上还是那老一套：新刊、电话卡、垫板、纸袋、透明文件夹、09 年挂历以及抱枕套，这次又多了一件大型鼠标垫。或许很多 Fans 早已知道，这次 TONY 大神的同人志会是《CLANNAD AS》本，但由于近来 TONY 个人网站访问困难，给它平添了一丝神秘感。新刊《牡丹锅》延续一贯的规格，40P 成人向，其中 16P 彩页，其余为黑白漫画。由于 STONEHEAD/PIL 的新作《法兰西少女》发售日跳票至来年春天，C74 上猛料皆已爆完，厂商并没有为 C75 准备新的商品发售，所以 TONY 的企业物显得有些寂寞。这部好事多磨的作品开发已有两年多，Fans 们正急切地盼望看到 TONY 时隔 4 年的最新工口游戏大作。

号称宅腐通吃的 Carnelian 这次再度辜负广大腐女的期望，并没有再开腐向的同人志系列《里 BENIGYOKUZUI》，其包括两册 MF 本在内的四册新刊全部男性向。这两册 MF 本是 C74 时的新刊《MIDNIGHT RADIO》的续作，于是少了一份新鲜感。相对地，其它商品则显得琳琅满目，吃喝玩乐样样俱全，不仅有原创挂历、自制塔罗牌、微纤维毛巾、电话卡和抱枕，更别出心裁地现场派送棒棒糖助兴。只是在企业物方面，C 姐同样遭遇尴尬，下半年两部重头戏《PARA-SOL》和《GARNET CRADLE》皆无新进展而纷纷哑火，于是只得拿出《桃华月惮》和《无颜之月》炒炒冷饭。















异军突起的 Pixiv

目前日本人气最高的图片 SNS 网站 pixiv.net 这次首度亮相 C75，派出两路大军浩浩荡荡开来。一路是由 pixiv 官方发起的“pixiv 看板娘”主题合同志，由著名画师 okama 绘制封面，39 位画师倾力打造。另一路则由民间发起，将之前陆续举办的两届“pixiv fantasia 主题活动”的优秀作品集合成册，发行了一本名为《pixiv fantasia Memorial Book》的同人志画集。对于喜爱幻想题材作品、向往绘画事业的朋友来说，这的确是一部不可多得的佳作。





远征 C75 的中国同人

据最新消息，中国同人社团 White Datura 出品的『~White Flower~ 乐园幻想浪漫谭』在 C75 上完售，为中国同人界远征 Comike 的战史新添漂亮的一笔。



MANGA

~White Flower~ 樂園幻想浪漫譚

■出品：White Datura
■发售：2008 年 7 月 26 日成都 ComiDay2nd
■价格：45RMB
■其他说明：画册，赠送主题袋子

http://shiroidatura.blog95.fc2.com/

STAFF

■执笔：莉莉露
■ guest：hino 言一 絳水 孫渣 十月天宮

Hana To Alice

花与爱丽丝

■化妆：阿扑　■摄影：亿流 / 小伊
■场地：千寻视觉　■模特：小 6



小6是一个很萌的邻家妹妹型的女孩，所以这次找她拍了一些水手服的造型，不过貌似觉得其中有个造型貌似很眼熟的样子……？

一问果然，大家都很喜欢岩井俊二的电影『花与爱丽丝』，一个有关两个女孩的青春故事。

我们很喜欢电影里苍井优踩着纸杯跳芭蕾的片段，有着一种说不出的美与可爱。当然还有片头两人在樱花雨下穿梭的场景。

很难说这部电影有什么特别清晰的剧情线索，岩井俊二在谈到自己的创作时也说想做一个类似喜剧的故事，在回忆学生时代时的各种灵感就这样组合在了一起。不过也大概是因为这种凌乱的生活片段，才能勾勒出故事中两个很可爱的女孩——铃木杏与苍井优的青春与活力，或者说有点调皮。陷入与两位女孩三角关系中的“天然呆”郭智博被铃木杏和苍井优的计谋骗得找不着北，不过好歹没变成人渣诚——『花与爱丽丝』可是很河蟹的一部唯美片子哦。

所以这次的题目就取名『花与爱丽丝』好了，当然请大家一定要分清楚苍井优和苍井空这两人……



名字：小 6
年龄：20
生日：6 月 16 日
最喜欢吃的东西：很萌的甜点
最常说的一句话：啊啊！好萌啊 >_<
最喜欢做的事情：和动漫有关的一切
最喜欢看的电影：花与爱丽斯 / 梦旅人 / 恋空
最喜欢看的电视剧：求婚大作战
最不喜欢做的事：考试 =3=
最喜欢的颜色：粉白蓝
最大的优点：凡事看的开
最大的缺点：比较呆痴 lll
最后悔的一件事：好象么啥 ~
最喜欢听的歌：卡农
最喜欢的歌手：冈崎律子 /RURUTIA/SOUND HORIZO
最想去的国家：日本 / 北欧
最喜欢的动物：狗狗
最喜欢喝的饮料：茉莉蜜茶
最想实现的愿望：一直对动漫对 COS 钟爱下去！
梦中情人：酷拉皮卡 (永远的爱 T T)
常玩的游戏：不玩游戏的 llll
有耳洞吗，几个：米有
最讨厌什么样的男生：自以为是的
最讨厌什么样的女生：坏心肠的
最喜欢什么样的男生：干净舒服的
最喜欢什么样的女生：温柔懂事的
通常几点睡觉：11 点左右 ~





贫乳是正义！制服是信仰

——与性感绝缘的萝莉控萌画师们

有这样一群画师，贫乳是他们的商标，萝莉是他们的名片。由于属性相克，他们与“性感”二字绝缘，因为风格使然，他们又远离“成人”的世界。他们用华丽的服饰赢得了女性读者，又用可爱的少女俘获了男性拥趸的心。他们既时尚，又复古；既是天使，更是恶魔。他们是书桌上的精灵，是显示器里的神明。他们被称作：萌画师。

文 / 完蛋了的国王（原太平洋游戏主编）

黑与铠之萝莉
——纯珪一

纯珪一的世界

纯珪一，曾用笔名じゅん·K（Jun K），后将纯字改训读，名为纯珪一（Sumi Keiichi）。现年28岁，务实的金牛座，目前职业是自由画师。从1996年起就陆续有同人作品发表，2000年从专科学校毕业后开始从事画师工作。本人有过一句格言是“跟一日三餐相比，还是更喜欢绘画”，是比较典型并且纯粹的画师，出道以来作品全都集中在小说插画和平面作品上，从未参加过游戏原画和动画制作，以一种近乎古老而又虔诚的方式在从事着画师的职业。这与纯珪一作品中所体现出的那种庄重而又雅致，带有骑士遗风的创作风格相当契合。

早年，纯珪一是以同人画师的身份活跃于各大同人志即卖会场的；2001年时，他的作品首次见诸于电击文库刊行的小说《Wizard's brain》，其后便顺理成章地展开商业活动。到目前为止，纯珪一共为多达9部轻小说执笔过插画，是业界炙手可热的插画家之一。

在同人活动方面，纯珪一主导着名为“ペン禅一如”的同人组合。从字面意义上来说，就是倡导“笔禅如一”，将绘画视作修炼，将禅理融入到笔触中。不过所谓禅理似乎只是停留在修行的层面上，并无宗教含义，从纯珪一创作的清一色西方色彩的作品中不难看出这一点。

纯珪一作品的特点，用三个关键词简单概括就是：黑色、萝莉、甲胄。

在很多场合，纯珪一本人都表示作画时十分喜爱黑色。他曾评价自己的作品道，服饰考究，喜欢钻研小物件，女孩子可爱，男孩子帅气，只要做到这些，人生就够满足了。这几句总结可说是相当贴切的。我们知道，大凡工于萝莉角色的画师都对服装和配饰相当敏感，这些往往是增加角色萌度的关键道具。在已知的许多著名萝莉系画师中，用衣饰打扮的风格来加以归类区分的方式乃是最常见的，例如哥特式萝莉风、洛可可萝莉风、和式萝莉风、朋克萝莉风等等。纯珪一却不属于以上任何一种类型，而自创了萝莉与甲胄相结合的独特风格。

关于纯珪一的甲胄萝莉，由于前些年国内资讯并不发达，当纯珪一的一部同人志画集《幼女甲胄》被引入并广为流传后，曾大量涌现出诸如“铠甲少女”“武士萝莉”这样令人哭笑不得的山寨翻译，也正是基于这样的普遍共识，才使得纯珪一很轻易地被归入甲胄萝莉这一全新的Lolita变种中去。准确来说，纯珪一的绝大部分作品均是介于传统的古典萝莉（Classical Lolita）和哥特式萝莉（Gothic Lolita）之间的，带有比较强烈的幻想气息的类型。这与纯珪一接触过较多的魔幻和SF类题材的轻小说作品不无关联。他笔下的角色一般体型娇小，面容纯真可爱，除甲胄外，服饰并不过分繁琐，而是简约得体。虽然也有古典式惯用的酒红色基调，但只要角色设定允许，黑色及与之相近的藏青色系永远是不二的选择。虽然配色上有相近之处，不过与古典萝莉、哥特萝莉最大的区别在于，角色所要表现的并非恐怖感或是淑女气质，而恰恰是柔中带刚的少女的帅气。这完全是通过萝莉娇柔的身躯与冷兵器和甲胄那逼人的威势之间形成的巨大反差，所造就的一种微妙的平衡美感，同时也是“甲胄萝莉”这一名词所真正传递出的，纯珪一画风与传统萝莉画风之间最大的差异所在。

纯珪一的插画作品

刚才提到纯珪一对魔幻及SF类型的轻小说的大量接触，对其作品风格的形成有着重要影响。详细地说，由纯珪一担任插画的小说共有九部，分别是：《Wizard's brain》（三枝零一，11卷，电击文库）、《天空のアルカミレス》（三上延，5卷，电击文库）、《Shadow Taker》（三上延，5卷，电击文库）、《レディ・スクウォッター》（都筑由浩，3卷，电击文库）、《Irregular》（狭山京辅，4卷，Super Dash文库）、《Present Pretty》（菊池たけし，电击萌王连载）、《月のパンドラ》（天河りら，1-3卷，Cobalt文库）、《Jesters' Galaxy》（新城カズマ，卷1，富士见fantasia文库）和《クラウン・フリント》（三上康明，GAGAGA文库）。其中较有影响力的两部作品是《Wizard's brain》和《Irregular》。

《Wizard's brain》是小说家三枝零一的出道作，当年获第7届电击GAME小说大奖的银奖。同时它也是纯珪一第一次参与的商业作品。小说的时代背景虽然为近未来，但设定却是非常典型的剑与魔法的中古世界观，目前已出版达11卷之多，且仍在连载中。在刚刚出炉不久的本年度轻小说排行榜“这本轻小说真厉害”中，它位列第25。这部作品世界观庞大、人物众多，在纯珪一的整个事业体系中占有很大的比重，这在他后来发行的多本自选画集里都有充分的体现。

故事讲述的是2186年气象控制卫星失控，地球被一层遮光大气包围而陷入冰河期，第三次世界大战爆发，人类濒临灭绝。在一种名为“信息控制论”的架空理论的基础上，出现了一个能够使用魔法，被称作“魔法士”的群体，故事就是围绕着这群魔法士展开的。

因为设定庞大，光是正儿八经有头有脸的登场人物就超过30个。故事的舞台不断转换，每卷的中心人物完全不同，即使把所有登场人物都称为主人公也绝不为过，这为纯珪一的插画创作提供了较为广阔的发挥空间。再加上小说作者三枝零一素来以写作周期长著称，卷与卷之间相隔时间较长，同时纯珪一在这期间的画技亦有明显的提升，所以前后几卷的插画就能看出明显的差异，主要体现在人物脸型更圆润，棱角趋于模糊、着色越发鲜艳、构图更复杂上。这些均可以视为一个画师趋于成熟的标志。

2004年，纯珪一为新人作家狭山京辅的小说《Irregular》创作插画。作为在集英社旗下





Super Dash 文库的初登场，当时他曾接受过Super Dash 方面的采访。这份珍贵的访谈记录，比较忠实地反映出了纯珪一作为一个职业画师的鲜明性格。笔者将这份记录做了部分节选。

——请问您喜欢的电影类型是？

动作片。

——您喜欢哪些书？

三浦老师的《剑风传奇》。

——那么印象深刻的游戏呢？

《浪漫沙加》和《放浪冒险谭》，再有就是《Fate/stay night》吧。

——平时的爱好是什么？喜欢什么流行事物？空闲时都做些什么呢？

爱好当然是画画！服装设计也算一个吧，只要有机会就会钻研一些关于缝纫的知识。对流行事物不感兴趣，只关注于绘画。空闲时一般都与电视机作伴吧（笑），喜欢从电视剧的拍摄手法中发现一些可取之处。

——作画时听音乐吗？

当然。当下听的是 JAM project。

——学习画画的契机是什么？又是如何踏上专业画师的道路的呢？

当然首先是因为喜欢，才会学画画。因为念书不行，所以就开始认真学画。至于是怎么踏上职业画师之路的？等自己回过神的时候就已经在这条路上了，真正被称作职业画师，应该是个人网站建成之后吧。

——作画时的技巧，以及使用的软件，能介绍一下吗？

现在当然都是用电脑作画的数码绘。过去很长异端时间里我一直练习水彩画技法，也就是先画好素描，然后用水彩上色的那种漫画，画风就是在那时候练就的。在创作讲究氛围的作品前必须先花几天思考，作画中砍掉重练也是常有的事，并不是每次都一气呵成这么简单。大部分工作都用 Painter6.1，只有在做色调补正和处理纹理滤镜的时候才用到 Photoshop。

——请向有志于成为职业画师的年轻人们说几句吧。

首先试着去找出自己身上与众不同的地方。然后你会发现，像个性、技法等等就都自然而然地形成了。



上面提到的这部小说《Irregular》，从 2004 年 3 月到 2006 年 5 月期间共连载 4 部，分别是《浴血女神》、《银色的造物主》、《虚伪的贤主》和《黑之王》。小说的作者狭山京辅 2002 年因获得 Super Dash 新人赏的佳作赏而受到关注，出道之后，洒乃涉、纯珪一、えびね和松本规之等多位画师都为他画过插画，不过还数纯珪一画的时间最长。

《Irregular》是一部 SF 动作类的作品，讲述在近未来，人类居住的城市里出现了名为“Irregular”的怪物，这是以吞食人类，摄取其寿命、容貌和记忆为生的谜样生物。每年因为 Irregular 的作祟而死于交通事故的人是以往的 15 倍，但人类束手无策……这时名为“Diver”的少数精英出现与怪物对抗，但令人感到不安的是，这些 Diver 有半数是由一级罪犯所组成。在这样的背景下，作为主人公的少年和少女相遇了……

应该说，这是一部设定稍显平淡老套的典型 SF 轻小说。虽然动作类风格并不太适合略显柔雅的纯珪一，但无论是人物、怪物还是器械，纯珪一都尽心尽力完成了设定。正如他本人所言，以营造气氛为卖点的作品更能激发纯珪一的创作热情，并且动作片也是他的爱好范畴。事实上，纯珪一在作画中极力压抑着角色个性化的表现力，他更多地是为作品灰暗、紧凑的氛围服务。尽管如此，作品最终的风格仍然与当初所宣传的硬派动作小说之间有着较大的违和感，这也反映出纯珪一最大的优点、同时也是缺点，那就是画风过分柔美，只适合优雅的战斗，而不适合硬派形象。

纯珪一的同人作品

因其所有的出版物均以同人的途径发售，故此纯珪一的同人活动在他的职业生涯中有着极其重要的意义。

自 2001 年正式登上画坛至今，纯珪一以“ペン禅一如”的名义发表的作品集均以年代记，用自选画集的形式出版。其中由老到新分别是：

收录 1996-2001 年间创作作品的 CG 集《Encyclopedia》，2001 年 8 月。

收录 2002 年作品的 CG 集《Encyclopedia2》，2002 年 8 月。

收录 2004 年作品的自选画集《幼女甲胄》，于 2004 年 8 月的 C66 时发行。

收录 2002-2003 年作品的自选画集《Keiichi Sumi Artworks 2002-2003》，在 2004 年 12 月的 C67 上以同人志名义发行。

收录 2005 年作品的全彩同人志《Super 剑士大战》，2005 年 8 月 C68。

收录 2005 年作品的全彩日历同人志《2006 Calendar Book》，2005 年 12 月 C69。

收录 2004-2005 年作品的自选画集《Taste of Forbidden Fruit》，在 2008 年 8 月的 C74 上以同人志名义出版发行。

自选画集《幼女甲胄》是纯珪一最为国人所知的一部作品。它是纯珪一多年来对自己甲胄和冷兵器绘画的一次总结性巡礼。据作者本人所说，一生最喜爱的作品乃是三浦健太郎的《剑风传奇》，故对甲胄和冷兵器格外垂青。纯珪一那屈指可数的同人画作，就几乎全部出自《剑风传奇》和《Fate/stay night》。

在《幼女甲胄》的开篇，纯珪一就以两个对称的身着铠甲手持巨剑的萝莉一下子震慑了读者。整本画集中的人物原型均出自纯珪一执笔的小说插画，但甲胄和兵器经过重新的解构，分别赋予不同的名称，并随附作者的解说。如“境界之铠”“皆朱之枪”“虐杀士装”等，还全都装 13 地用外语写了原名；这其中也包括了《Fate/stay night》中 Archer 身着的圣马丁之圣骸布和 Saber 的大不列颠王之铠。

摆脱了原作的束缚之后，纯珪一在自选作品的创作中便更加“肆无忌惮”地大量使用了黑色。金属质地的盔甲主要用黑色和银色，其中用黑色表现出玄铁材质的庄严和坚固感，以及上等皮革经过数百次打磨之后的厚重光泽感。其它配色以青、黄、品三原色为主，从眸子到头发，再到衬里、配饰，以及外套；人物虽有人类、精灵和魔族之分，但清一色都有着白皙的面容、纯真的神态、楚楚可人的眼神。与此形成强烈反差的，是棱角分明，锐气逼人的甲胄和兵器。纯珪一正是以“娇柔的身体来承受沉重的铠甲，以纯净的眼神来传递威严的杀气”这种看似矛盾的统一体所营造的平衡美感，使读者对这部作品过目不忘，并将他奉为当世最有特点的萝莉画师之一。



Lolita 制服狂人
——Closet Child

Closet Child 的世界

Closet Child，是由近卫乙嗣和浅木柚乃两位画师共同组成的同人组合，他们画风相近，经常一起活动。两人中浅木柚乃的作风更低调，故提到 Closet Child 时人们较多地是想到近卫乙嗣。事实上，近卫涉及的领域的确较广，参与的作品也较多。

说起 Closet Child 这个名字，原是日本非常有名的一家人偶洋装馆，商品清一色都是萝莉向。想必近卫乙嗣当初给同人组合定名时，就是受到了这家店的启发吧。Closet Child 双人组合的作品以精致华丽的服饰而著称，与略显公式化的人物容貌相比，他们对衣饰描绘的细致和苛刻可用偏执二字来形容。两人就好比人偶设计师，将所有架空服饰分别制作图例、上色，甚至一一标价，然后根据不同主题，或以套装出现，或混合搭配，简直就如同纸面上的二维换装游戏。所以 Closet Child 在女性读者中有着颇多的拥趸。

近卫乙嗣属于为数不多的正统美术科班出身，并且老老实实毕业的画师。当时他就读于著名的武藏野美术大学，加入过漫画研究会。现在同为漫画家的 CHOCO 和 BLADE 是近卫的前辈，因此几人有着不错的交情，后来还共同合作出版过作品。当年的武藏美漫研（MAUCL）在学漫圈已相当出名，主要以造形学部的视觉传达设计系和西洋画系学生组成，学生们一起创作同人志、参加Comike蔚然成风，部员与部员之间长期相处，画风上相互影响也是普遍现象。虽然当年究竟是谁引领了以少女为主的画风已不可考，但从日后的发展趋势来看，像近卫乙嗣、CHOCO、BLADE、篠房六郎等同期的漫画家在处理女性角色时都带有非常明显的萝莉化倾向。其中 CHOCO 更是当世无双的最"黑"哥特式萝莉画师。

近卫乙嗣在就学期间，于 1999 年建立个人社团"Closet Child"，不久后浅木柚乃加入，两人便开始进行这种一同搞同人创作、分头开展商业活动的合作模式。目前近卫乙嗣共执笔过 4 部轻小说，分别是《**エイティエリート**》（庄司卓，3 卷，角川 Sneaker 文库）、《击坠魔女**ヒミカ**》（荻野目悠树，3 卷，电击文库）、《高中女神》（**ひかわ**玲子，3 卷，HJ 文库）以及《RIGHT×LIGHT》（**ツカサ**，4 卷，GAGAGA 文库）。其它工作还包括为《水瓶世纪》和《Lycee》两大集换卡（TCG）系列客串作画。

在浅木柚乃这方面，代表作是四格漫画《NECONOCLASM》，全 1 卷。这是一部以武藏野为舞台的、描述猫耳角色之间发生的温馨故事的一般向作品，曾连载于现已休刊的成人漫画杂志《COMIC PAPIPO》上，不过本身并无成人内容。





Closet Child 的同人洋装馆

前文中提到，Closet Child 最大的特点就是精美的制服。其对 Lolita 制服的狂热，在历年出版的多本同人志画集中均有集中体现。两人中近卫笔下的人物性格偏向腹黑的哥特系，用色较素，着色也淡；而浅木的画风则更趋近甜美的 Sweet Lolita 系，配色明快可爱。2004 年 12 月在 C67 上发售的《**昏き光輝のエンベロープ**》是目前近卫乙嗣流传最广的一本精选画集，而 06、07 两年接连发售的《Cotton Garland》系列则是 Closet Child 最具代表性的招牌作。

《**昏き光輝のエンベロープ**》是一本集合了近卫乙嗣 2002 至 2003 年间所有重要画作的精选集。整部画集忠实展现了近卫身为一个制服狂热者的特质，在仅仅 25 枚画稿中，就囊括了女仆装、淑女装、内衣、小礼服、晚装、马装、校服、军装、巫女装、圣诞装、和服等十数种服饰类型。其中一部分取自近卫的小说插画，也有一部分是同人的二次创作。与奢华服饰的鲜明特点相比，近卫乙嗣在描绘肉体方面的弱点也同样鲜明，所以他的作品中极少出现裸体，在一些同人志里使用的线稿画显然也无法与大师级的人物相提并论。可见他在武藏美期间并没有修好人体素描这门课（笑）。

然而俗话说得好，一俊遮百丑。两人在服饰绘画方面的造诣，亦能很好地弥补在角色造型、情节设置等漫画技巧上的不足。所以比起



漫画家，两人似乎更适合平面领域。2006 年的合作同人志《Cotton Garland》以及续作《Cotton Garland 2》就已经堂而皇之地升格为时装志（伪），封面上分明写着“200X 年春夏款套装系列”的字样。作品力邀圈内有共同爱好的一些知名漫画家和同人画师，如水上**カオリ**、CHOCO、**るろお**、龙兰、佐仓汐、PFALZ 等，以一人贡献一组空想少女套装的形式，相互交流切磋Lolita服饰搭配方面的心得和技巧。其中，羽翼派萌画师水上**カオリ**因其画集《宝石匣》而广为人知，而作为武藏美学长的 CHOCO 则以极“黑”哥特式萝莉闻名圈内，众人风格迥异的画作也为作品增色不少。在时下二次创作成风的背景下，这一系列极富想象力的原创作品堪称另类。

Closet Child 的商业作品

在近卫乙嗣的所有商业作品中，《高中女神》虽不是意义最重大，影响最深远的一部，但却是目前唯一曾被引进到台湾地区，继而流入内地市场的轻小说。作品讲述了外表亮丽出众、冰雪聪明的私立秋**篠**学园高中学生会会长水岛晶与她的莫逆之交姬野樱罗子两人接到一向与晶对立的**槙**原璃李的决斗书。不料前往赴会时，却突然被谜样的光芒包围而来到了异世界。那里是由诸神所支配、弱肉强食的世界。为了生存下去，她们成了“弑神者”！

小说中的人物有身为学生会长、一身男子气概，冰雪聪明的强气美少女水岛晶；有一头傲人的黑色长发，热衷剑道和游泳，运动神经出众的姬野樱罗子；晶的表兄，拥有四分之一俄罗斯血统，外形高大俊朗的白石宙良；以及在另一所高中同样担任学生会长，与晶水火不容的美少女**槙**原璃李。

在被称为“诸神世界”的地方，主人公们遇到了形形色色的“神”，有身材高大、气宇轩昂的；有猫耳女仆装，鬈发童颜的；也有青肤银发，貌美如精灵的。

这部作品对近卫乙嗣而言意味着诸多挑战。首先作为一部“无限的放课后”类型的小说，女性角色的衣饰大多在校服和屈指可数的私服之间切换。更重要的是，关键的几个主角性格设定粗犷坚毅，气质可谓百分百御姐向。这样，对于擅长少女形体、各式制服以及经典萝莉画风的近卫乙嗣而言，完全是避其长而扬其短。这与近卫执笔的前三部小说插画在境遇上有着极大的落差。无论是 SF 动作类的《**エイティエリート**》、军事题材的《击坠魔女**ヒミカ**》，还是魔法幻想世界观的《RIGHT × LIGHT》，在女性角色的设定上都与近卫本人的画风有着较高的契合度，再加上服饰设定的高度自由，使他的发挥显得游刃有余。《高中女神》则恰恰相反，近卫最终还是选择了妥协，小说前两卷的插画显得波澜不惊、平淡无奇。而直到不久前刚刚完结的第 3 卷，才终于设法让私服版的女主角站上了封面。尽管如此，稚气未脱的萝莉脸与脖颈下那副丰满的御姐身材依然显得极其刺眼、违和感十足。至少在插画方面，业界对于这部作品的评价并不高。由此看出，选择作品的类型，与画师的素质和风格有着很大的关联度。萝莉倾向浓重的画师，在创作中本身就具有很大的排他性。仅就商业作品而言，近卫乙嗣的成就是远不及纯**珪**一的，同样作为双人组合，Closet Child 的影响力也要逊色于下面提到的**てぃんくる**。



萝莉的月夜茶会
——てぃんくる

てぃんくる的世界

てぃんくる（Tinkle）这个名字因为全部由假名写成，对于不擅日语的天朝众而言很难记。而 Tinkle 的拼写和发音在遇上英语苦手的日本人时也的确是勉为其难。所以很多人对**てぃんくる**总是抱有一种介于似曾相识和不甚了解之间的微妙感觉。早年国内还有直接翻作“月夜茶会”的例子，虽然这只是**てぃんくる**的一部作品的名字。——这个由**はるかぜせつな**（春风刹那）和**ベル**（铃铛）两位年轻画师组成的画坛组合，因为笔名十分秀气，加之画风以弱不禁风的可爱萝莉为主，常被误认为女性，早年风格有临摹的成分，后逐渐趋于成熟，遂形成自己的独特风格。但一直行事低调，成名前长期蛰伏，2005 年才正式进军漫画界，从 2006 年发售初画集《月夜茶会》开始逐渐走红。

与许多在晴海时代（注：1990 年代中 Comike 三次落户晴海会场时的同人创作兴盛时期）风起云涌的弄潮儿一样，两人的同人活动也可以追溯到 90 年代中期，当时在专科学校期间，他们与其他三人共同组成了名为“**てぃんかーべる**”（Tinker Bell）的同人组合，这个社团一直活动至今。两人就学时还曾与《Clear》的原画师**稲垣みいこ**，以及红极一时的《幸运星》的原作者美水**かがみ**同届，但毕业后各奔东西，两人进入游戏公司任职。

初出茅庐时，**てぃんくる**是以游戏公司原画师的身份出道，处女作名为《沉睡森林的公主（**眠れる森のお姫さま**）》，2000 年时由一家名为 PenguinWorks 的公司发行。在 2001 年，这部作品被当时业界著名的 KID 社相中，移植 PS 后更名为《Emmyrea》再次推向市场，成为当年 KID 五部主打游戏之一。然后**てぃんくる**转投 Princess Soft，分别为 2003 年 5 月和 2005 年 5 月推出的两部作品《Cafe Little Wish》《Magical ☆ Tail 小小魔法使》担任原画。后者当时受到好评，**てぃんくる**清纯可爱的画风开始为业界所关注。于是，两人很快脱离了 Galgame 游戏圈，向着更广阔的漫画和插画界发展；他们的第一个落脚点是 Square-Enix 社旗下最初作为《少年 GANGAN》增刊发行的《GANGAN POWERED》，这本刊物当时的定位，是为一些名画师提供短期漫画连载的场所，再就是刊登一些多栖作品的衍生漫画，如《圣剑传说》、《寒蝉鸣泣之时》等。在 2005 年的春季号上，**てぃんくる**发表了名为《怪盗





莉莉丝》的新连载，宣告在漫画界正式出道。同一时期，他们还受电击系的萝莉专门杂志书《MAGI-CU》的垂青，受邀为读者参与企划《Duel Dolls ～银色的戒指与粉色的少女们～》绘制插画。该杂志书当时的执笔阵容新老参半，既有天广直人、西又葵、okama这样的名宿，也有**てぃんくる**、仓藤幸、滨元隆辅等一批新锐画师，可谓人才济济。杂志当时的两大镇社之宝《瓶诘妖精》和《Lovely Idol》曾先后动画化，可惜的是《Duel Dolls》没有得到这样的机会。其后**てぃんくる**还先后为法兰西书院的《**いもうとウエイトレス**》和富士见Fantasia文库的《**マテリアルゴースト**》两部小说绘制插画，后者获得过Fantasia长篇小说大赏佳作赏。然而以上这些作品，似乎总是与“走红”二字缘悭一面，使**てぃんくる**一直游走于二线角色和一流名画师之间。直到2006年初画集《月夜茶会》的出现，才成为**てぃんくる**事业的分水岭。

てぃんくる和月夜茶会

画集《月夜茶会》由《MAGI-CU》编辑发行，作为一本总括性精选画集，收录了《Cafe Little Wish》、《Magical ☆ Tail》两部游戏的原画、已发表的平面作品，二次创作的同人以及原创的文字小品。

这本画集集中展示了**てぃんくる**的三大特点：喜用兔子、善用红色，以及注重氛围的营造。

てぃんくる早期的画风受七尾奈留和七濑葵等美少女画师影响，作画时常使用发饰和帽子作点缀，束发的彩带样式和系法与七尾奈留惯用的手法十分相似。角色整个头部的约1/2都是额发，眼睛的大小是剩余1/2中的一半左右，一点鼻，一线口，圆脸尖下巴，合起来就是所谓的传统美少女脸型。脸部光洁，一般不加腮红或描线，轮廓线条较平滑，有点像七濑葵，然而下巴的角度却不似后者那么锐利。在描绘眼睛的技巧上，形状为类似七尾奈留的扇形，眼睛的上沿有弧度，另三条线更趋近直线，睫毛长而密。不过整个眼睛区域的比重较之以上两人都要大出不少，再加上幼女气质浓厚的大额发，从而有别于他人，形成自己的鲜明风格。

てぃんくる喜欢用兔子做装饰物，在许多画作里都可以看到调皮可爱的兔子布偶，据说兔子是魔法的使者，所以就连**てぃんくる**的自画像用的都是兔子。

在用色上，**てぃんくる**偏爱红色系，用洋红、品红、粉红、酒红等各种红色做深浅搭配，与纯**珪**一对黑色的贪婪一样，**てぃんくる**也是无红不欢。其画集的封面作就名为“红之世界”。

不过**てぃんくる**画风最大的特点，还是在于对整体气愤的营造。**てぃんくる**笔下的少女，除了可爱，往往还给人一种弱不禁风、楚楚可怜，让人不由心生怜爱的感觉。大大的眼睛明亮通透，与紧闭的樱桃小口搭配起来，似乎有一丝欲言又止的羞涩感。少女形体纤细、贫乳瘦臀，是典型的萝莉身材。衣着虽称不上华丽，但精致得体，常以小礼服和淑女装为主，惯用褶皱、刺绣和蕾丝花边，显得活泼而高贵。配饰丰富，尤其喜欢头饰和长筒袜，上面的发箍、帽子、丝带、头纱一应俱全，下面的网眼、斑点、条纹、黑白丝袜永不落空，整体感觉既有古典式萝莉的风度和优雅，又带有一些哥特式萝莉的忧郁和神秘。最好的例子就是名为“红之世界”的那张披着头纱、身着晚装和网眼长袜，坐在月下的蔷薇园里，一边嗅着暗香，一边托着螓首微笑的画作。相信无论经过多少岁月的冲刷洗涤，这都将会是**てぃんくる**最有代表性的一幅作品。

てぃんくる的游戏与漫画

《沉睡森林的公主》最早发表于2000年，由于当年技术条件的限制，流传至今的游戏CG画质惨烈。即使如此，作为处女作，**てぃんくる**早期的画风也是十分值得玩味的。除了与当时时代接轨的尖脸型之外，眼睛则是不规则的多边形，这样的人物形象在当年的Galgame中十分常见。颇有喜感的是，因为设定的需要，**てぃんくる**还绘制过一些身材“平平”的成年女性形象，只是这些罕见的熟女角色在**てぃんくる**后来的作品中很快绝迹了。看来萝莉画师的排

也性并非个别现象。

后来《Cafe Little Wish》、《Magical ☆ Tail》两作都发表于当时 Princess Soft 旗下的品牌 Digital Works/Patissier。前者于 2003 年发售，移植过 DC 和 PS2 平台，讲述失去记忆的男主角在某魔法王国乡间旅店“打劫”各路少女，为所欲为的人渣故事，是典型的女性角色攻略 AVG。游戏的进行手法、剧情设置和攻略路线在当时而言固然乏善可陈，不过从原画的角度来审视，依然有一定研究价值。那时由于名作《妹妹公主》的影响力，**てぃんくる**的画风一度偏向天广直人，在脸型和眼睛的绘法上都与过去有着明显不同。以现在的眼光看，他的风格尚处于未定型的摸索阶段。

在两年之后，同样以魔法为题材的 AVG《Magical ☆ Tail》面世了，这部作品的故事更精致，攻略角色类型也更丰富。该作的脚本是博惠夏树，此人后来与**てぃんくる**结成了长期合作关系，无论是《怪盗莉莉丝》的广播剧台本，还是《Duel Dolls》的文字原作，都由其一手包办。在作画方面，经过两年的修炼，**てぃんくる**更趋成熟，人物脸型更饱满，眼睛高光部分经过修正，已经很接近现在的风格。虽然游戏本身并无创新之处，但光冲着**てぃんくる**的原画而去玩这几部游戏的人，可以说不在少数。

漫画《怪盗莉莉丝》是**てぃんくる**进军漫画界的首部连载，因篇幅短小，目前只发售过两卷单行本，不过仍作为《GANGAN POWERED》上最具人气的作品之一而连载至今。该杂志后来创办的一部邪恶妹控向书刊《妹妹Anthology》与这部漫画有着千丝万缕的联系。故事讲述妹控画家以描绘妹妹的裸体肖像为乐，而为了哥哥什么都愿意做的富家千金则以“怪盗莉莉丝”之名从美术馆将哥哥的画作一件件偷回。这部作品在 2007 年冬天还曾广播剧化过。其实在很多人眼里，**てぃんくる**的萌画风才是看点，至于剧情倒是其次。

2008 年 5 月到 9 月间，另有一部新漫画《月夜奶酪》曾在月刊《Comp ACE》上短期连载，不过似乎与《月夜茶会》并无太大关联。

同人方面，就像刚才介绍的，**てぃんくる**的活动近十年来一直没有间断过，作品以原创同人志为主，最近一次还参加过 C73。因不受题材限制，**てぃんくる**在同人作品中的发挥更放得开手脚，这些带有童话气质的原创作品，的确很难想象是出自两位男性之手。

尾声

萌画师的群体近年来日益壮大，是日本画师的中坚力量，各派中不断涌现出名家名作。治愈系如**しろ**，拟人系如江草天仁，猫耳系如**ひぐちのりえ**，机娘系如驹都英二，此外还有上期介绍过的色彩教主 okama，一枝梨花压海棠的大枪苇人，被称为贫乳党三连星的黑星红白、兔家英志和伊东杂音，等等。而本文所介绍的三组画师，无论是酷爱黑色、以甲胄萝莉闻名的纯珪一，对 Lolita 服饰设计几近“走火入魔”的 Closet Child，还是注重营造整体氛围取胜的**てぃんくる**，都是特点鲜明，并且为笔者所钟爱的。每当怀着崇敬的心情回顾这些画师的作品时，都能感觉到一股喜悦和亢奋涌上心头。莫非这就是萝莉控的正义感（笑）？▲





黑之预言书
FROM『林音的世界』
ILLUSTRATOR：SAYORI

LEGEND OF SOUND HORIZON

驱驰在音乐的地平线上

幻想乐团 Sound Horizon 传奇：从『LOST』到『Chronicle 2nd』

文 / 玖羽
特别感谢 / 山崎晴矢（SION社



2002年底，C63。Sound Horizon真正意义上的第一部大作——《Lost》发售。

从Sound Horizon成立时算起，仅仅过了一年的时间。经历了C61的初啼和C62的振翅，在Sound Horizon迎来的第二个冬天里，当C63来临的时候，人们看见，那只鸟儿正展翼飞翔在天际；它的翅膀已经变得那么强健、那么宽广了。



崭露头角：LOST

先把时间稍微拉回一点。2002年下半年，当《Lost》还在制作之中的时候，有一天，Revo给一位同样即将成为同人音乐界顶梁柱的歌手发去了一封Email："这回做了一首组曲类的作品，要不要来试试呢？"，这位歌手过去曾和Revo交换听过对方的作品，当时她也觉得："我们想要表达的东西应该很接近"，于是，这次她就爽快地答应下来了。

——这就是霜月はるか和Revo的第一次合作。

差不多在同一时间，Aramary也找来了一位自己的朋友，这位朋友和她在同一个网络电台担任DJ，Aramary经常在他的节目里客串。借着这个机会，Aramary就把《Thanatos》送给他听了，并且大力赞扬："这个作曲的人很有才华啊！"——当这位朋友听过《Thanatos》里的一首歌之后，顿时惊为天人："这个人可太了不得啦！"

——Sound Horizon第二期启动后不久，Jimang在他那个网络电台的节目里回忆当时的情景时，真可说是百感交集。那一天，在Aramary的介绍下，他和Sound Horizon、和Revo的第一次接触，多年以后仍然记忆犹新。

于是，在"Thanatos祭"把Fans的热情完全点燃的几天后，3rd Story CD《Lost》终于在C63的展会上露面了。如果说，《Thanatos》和《Chronicle》相比有着飞跃式的提升的话，那么，在《Lost》那复杂的乐曲和前卫的结构面前，《Thanatos》也已完全不能同日而语。——要知道，这才刚刚过去半年、而这个组合也不过刚创立一年啊！一个人在一年之中连续表现出两次如此之大的飞跃，但就算在如此之大的飞跃之后，在《Lost》里展现的也不过是他风格的雏形，这个作者、这个组合未来的发展还不可限量，没有人知道它会走到什么地方；凡是目睹这一切的人，谁不会为此心潮澎湃、激动万分呢？

还是用Revo自己的话来评价一下这张CD吧：

"这可以说是我对《Thanatos》所作的反省吧，我觉得，不把曲子做得再长一点已经不行啦！…（中略）…所以，在这张《Lost》里，我第一次有意识地挑战比较长的歌曲。尤其要提一下《魔法师Sarabande》这首歌，它一口气超过了六分钟。在这个时候，我开始慢慢地摸索到如何用歌曲表现故事的方法了；只要顺着故事的发展方向让音乐不断展开，就自然而然地能做出六分钟左右的长度来。当然，用音乐编织故事的方法不是只有这一种啦，但从那以后，我就更加留意这种方法，以及它蕴含的那种可能性。也正是从这时起，我开始有了制作庞大作品的理想。"（摘自《AnicanR Music》Vol.2）





LOST
FROM『林音的世界』
ILLUSTRATOR : HINO

忘レモノハ在リマセンカ



Lost

Sound Horizon

忘却と喪失の狭間で揺れる　第三の幻想



LOST 的解读

Revo 将《Lost》的主题定为“遗忘和失去”。在这个概念之下，Revo 作了许许多多的尝试，其中很多歌曲的故事都是晦涩不明的：其中既有全英文的《白色幻影》，也有全造语（Sound Horizon 仅此一例）的《失却之歌》；既有被称为“自杀毒电波”的《永远的少年》，也有后来发展成了系列的《牢笼中的游戏》。从全作的角度纵览，我有一种感觉，这时的 Revo 像是在寻找 Sound Horizon 的发展方向一样。就如他自己所说，他最后从《魔法师 Sarabande》中看到了这个方向……

在这里，大家一定要注意：直到《Lost》为止，Sound Horizon 的故事 CD 都只是围绕着一个泛泛的主题叙述各种不同的故事，这些故事之间是没有什么逻辑联系的；Revo 真正把 CD 里所有的歌曲都统一在一个清晰的主题之下，把整张盘的歌曲变成一个有逻辑关系的完整故事，是在《Chronicle 2nd》以后的事了。千万不要用看《Chronicle 2nd》、甚至看《Moira》的方式，去看《Lost》及其以前的早期作品。到了《Moira》，Revo 的创作手法已经很纯熟了，而在《Lost》的时候，他还在摸索故事到底该怎么表达呢。相反，只要把《Lost》和 Sound Horizon 现在的作品对照着听，Revo 的探索、Revo 的努力、Revo 的进步就都会自然而然地浮现在眼前。

在《Lost》里诞生了两首名曲，那就是《将恋人射落之日》和《魔法师 Sarabande》。即使到今天，这两首歌也是足以列入 Sound Horizon 最优秀歌曲前十的；《将恋人射落之日》讲述了一位少女被少年所救，少年为救她而遭诅咒变成怪物，少女不得已将她所爱的少年杀死，然后自己殉情的悲哀故事。这首歌后来成为 Live 的保留曲目，大家想必都很熟悉了；而《魔法师 Sarabande》则正好相反，有着 Sound Horizon 歌曲里极少见的治愈人心的温情和——Happy End。

《魔法师 Sarabande》的故事，是一个青年失去了恋人，就企图寻找神灯来复活她，全然不顾这会给自己带来巨大的灾难，结果在途中差点丧命。在昏迷中，他梦见恋人的灵魂告诉他，他应该想一想，对自己来说真正重要的是什么；他醒来之后，就看见了被关在神灯中的少女。他想起恋人的话，许愿让少女跟在自己身边，这样，他不仅拯救了少女，也拯救了自己。Sound Horizon 的 Happy End，那真是比熊猫还稀有啊……不是吗?

在《魔法师 Sarabande》这首歌里，还出现了一个日后将会被 Fans 重复无数遍的外号——那就是“鬼鬼祟祟的胡碴男”，亦即 Jimang。其实 Jimang 在《Lost》里也是认认真真唱过歌的，就是《白色幻影》，但这首歌……怎么说呢，存在感实在很薄，完全被 Jimang 在其它几首歌里的演出、被那些浓烈的形象盖过去了。

我之所以用“浓烈”这个词形容，是因为 Jimang 本人就自称是“为了让自己的味道在千年后也能被闻到而活在现在的男人”。很怪吧? 没错，Jimang 在 Sound Horizon 中，就是以“怪人”的形象存在的。正因为有了他，Sound Horizon 才有了自己独一无二的强烈“个性”，说实话，当我提到 Jimang 这个名字的时候，如果你能立即和“搞怪”联系起来，就说明 Jimang 已经成功了。

当然，Jimang 的“搞怪”是一种演出，尽管有些人不能接受这种演出，甚至导致两极分化，但是，不可否认，Sound Horizon 之所以为 Sound Horizon，而不同于其它任何一个音乐组合，Jimang 所带来的这份强烈个性是不可或缺的。有 Jimang 这个合作者，是 Revo 的幸运；特别是当 Sound Horizon 走上舞台之后，Jimang 无论在演技上、在与观众的互动上，













还是在调戏可爱的 Revo（……）、煽起观众的情绪上，他做得都相当好。很难想象，没有了 Jimang 的 Live 会是什么样子。

开创同人音乐新时代

同时，《魔法师 Sarabande》也是霜月**はるか**和 Revo 合作的歌曲。霜月在这首歌里负责死去恋人的那段唱词（真是一首饱含着历史意义的歌啊）……不过，霜月在这里的演出只是客串而已，同样在 C63 上，她也发布了自己的作品《**ユラグソラ**》，这部作品也是立足于“用歌声表达幻想式 RPG 的世界观”这个概念的——所以霜月才会在听过《Thanatos》之后对 Revo 说“我们想要表达的东西应该很接近”——；对霜月来说，《**ユラグソラ**》对她的意义，一点也不亚于《Lost》对 Sound Horizon 的意义。再把眼光放远一点，半年后的 C64 上，在片雾烈火的《幻想废人》里也能看到同样的想法。

事实上，经由 C63 上《Lost》和《**ユラグソラ**》的成功，“用音乐表达幻想的世界观、讲述故事”的理念就迅速地在同人音乐界中卷起了一阵汹涌的浪潮。无论是《Lost》，还是《**ユラグソラ**》，都是在这阵浪潮中起着代表作用、引领着未来方向的作品。在这个大环境之下，创作者肯定会受到影响，另一方面，创作者自己的表现也会反过来影响大环境的发展。比如《幻想废人》就正好是在 Sound Horizon 的前三张 Story CD 和《**ユラグソラ**》之后发布的，这中间肯定有一种互相影响的必然。这样的例子还有很多，限于篇幅，这里不能详细讲述；如果谁有兴趣，可以研究一下同人音乐在那段时间里的发展过程，以及它们背后那千丝万缕的联系。

回到正题。Revo 在对《Lost》的评价中说“正是从这时起，我开始有了制作庞大作品的理想”，很明显，他从这时就开始考虑《Chronicle 2nd》的事了；翌年、2003 年，在春季的 M3 上，Sound Horizon 推出了一张出人意料的作品，1st Pleasure CD《Pico Magic》，同时也公布了《Chronicle 2nd》会在 C64 上发售的消息。



SH 的 Pico Magic

《Pico Magic》的“Pico”，就是“Pico Pico Sound”的意思。在这张 CD 里，既收录了前三张 Story CD 中那些有代表性的曲目，也收录了几首 Revo 正在创作的歌曲。因为那时，到《Lost》为止的所有作品都已经卖完了，收录有代表性的曲目，既有“精品集”，也有一种向新 Fans 介绍 Sound Horizon 的意思；而收录正在创作中的歌曲，那就是“敬请期待”啦。值得一提的是，在这些歌里，除了《Chronicle 2nd》的歌之外，甚至还有《Ark》和《**魔女とラフレンツェ**》的原始版：这可是《Elysion》里的歌，它们在《Elysion》发售两年前就已经开始做了。

在《Pico Magic》中还有几段很“特别”的音乐，即“Pico 魔神”和“PicoDJ”，由“Picomary”演唱。大家都知道，这些就是在玩。Revo 本来就是个玩心很重的人，在他的早期主页音乐里就有很多戏拟类的作品，后来对自己的名曲，他也做过 Pico 化的戏拟，就是被称为“Pico 系列”的音乐；说回来，同人本身不就是一种游戏吗？从《Pico Magic》开始，Revo 就正式地显露出这种游戏的天分了，他也开始有余力玩了：总是一脸严肃的人和有余力游戏的人，他们的立场和实力完全不同。另外，从这里也可以看出，后来他在《Roman》和《Moira》里玩到那种程度，其实是有渊源的……

很快，就到了 2003 年中的 C64。伟大的《Chronicle 2nd》正预定在这一届 Comike 上



林音的世界
FROM『林音的世界』
ILLUSTRATOR：SAYORI



发售；所有 Sound Horizon 的 Fans 都对它寄予了无比的期待。就这样，在万众瞩目之下，《Chronicle 2nd》……跳票了。不过，跳票带来的失望并没有持续太久：作为代替，Sound Horizon 在 C64 上推出了 2nd Pleasure CD《Pico Magic Reloaded》，并承诺《Chronicle 2nd》会在 C65 上发售。

Revo 自己也不否认，这张《Pico Magic Reloaded》就是为了弥补《Chronicle 2nd》跳票而临时推出的一张盘。所以，虽然都是叫 Reload，但在某种意义上，《Pico Magic Reloaded》和《Pico Magic》非常不同。它除了收录旧作和预告类的新作之外，原创的部分也很足：那，就是作为重头戏的"牢笼系列"和《澪音的世界》。

所谓的"牢笼系列"由三部作品组成，这三部作品在创作上的时间跨度非常大，第一首《阁楼上的少女》作于早期主页音乐时代，第二首《牢笼中的游戏》，正如前面所说，是《Lost》里收录的。而第三首《牢笼中的花》则是本CD 的原创，它把前两首歌的剧情吸收过来，融合成一个完整的故事：这个故事以奇特的杀人女演员"Michele Malebranche"的一生为主题，怪异、疯狂而富有魅力。但它并不需要什么考据，Revo 自己也说"我没想太深"；至于《澪音的世界》，"Sound Horizon 最顶尖的名曲之一"这一句话大概就够了。按照 Revo 的说法，"如果没有这张 CD，大概就不会有这首歌吧"。那强悍的小提琴啊……

经典诞生：Chronicle 2nd

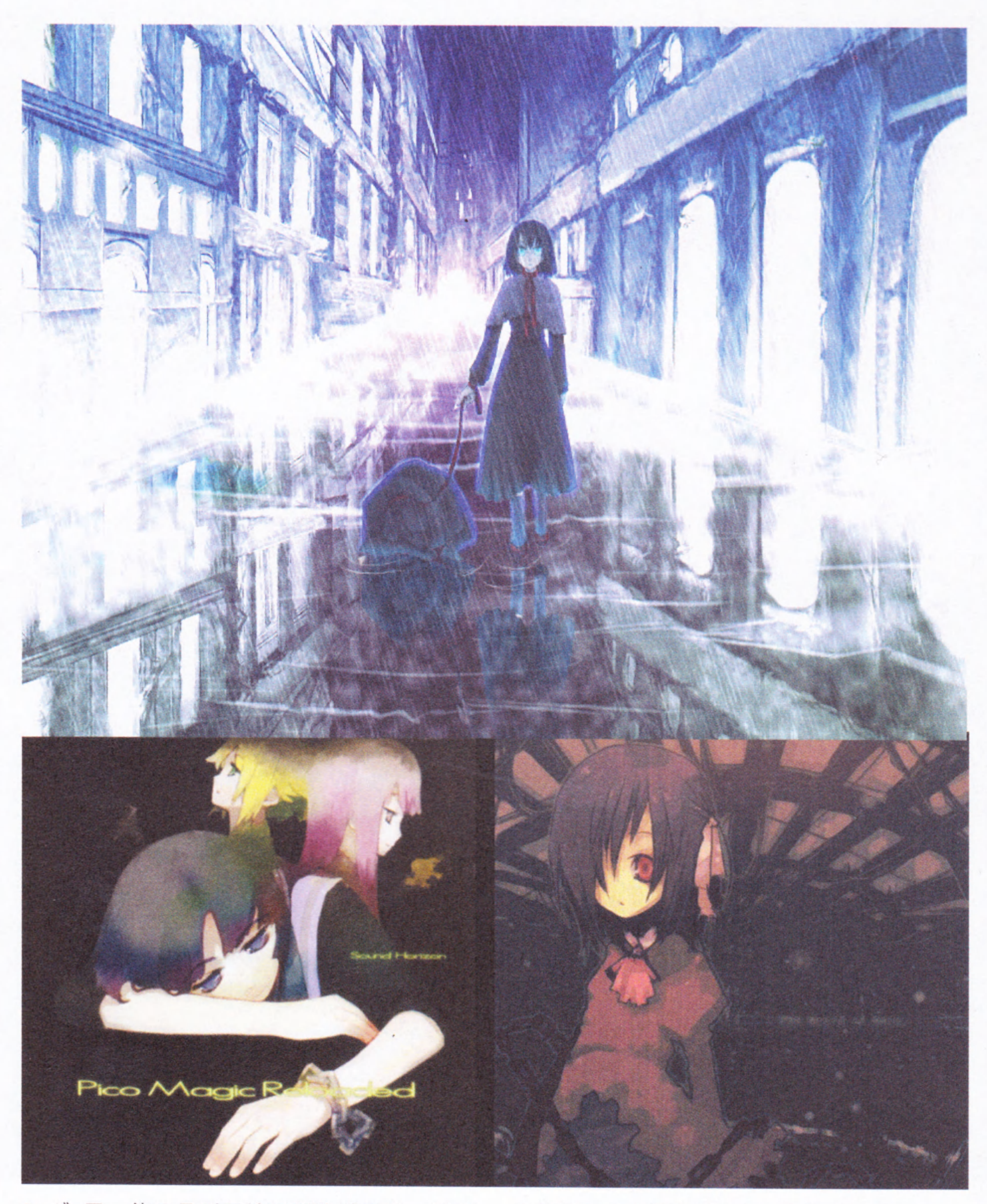
听完了《Pico Magic Reloaded》，Fans 又开始望眼欲穿地等待《Chronicle 2nd》了。年底的 C65 如期而至，但《Chronicle 2nd》……又跳票啦，哈哈哈……在 C65 上，只出了一张《Chronicle 2nd》的试听盘，Fans 顿时哗然。在 C65 当天的公告和官方主页上，Revo 很诚恳地写道："我想做出能让自己满意的作品"；据他事后回忆，"当时已经有很多人预约了，我只好对他们一个个地说道歉"，而且，有很多人都先交了订金，甚至有些人在公布跳票之后才把订金汇来，——

"照常理来说，那些人的反应应该是'把钱还给我呀！'，对吧？但是呢，很意外地，没有任何混乱。所有人都很温和地等待着，而且还反过来期待着我、鼓励着我，为我加油。……我想这大概是因为我过去一直都在认真地做音乐，所以才收获了这样的成果吧。就这样，终于平平安安地迎来了发售的那一天。"

直到隔年的 2004 年 3 月——从消息最初公布时算起，过了一年多——后，1st Story Renewal CD《Chronicle 2nd》才最终完成。

经过三年的磨砺和探索，呈现在听众面前的《Chronicle 2nd》和《Chronicle》相比，已经是完全不同的两个存在了。除了沿用名字和收录一些旧曲目之外，这两张 CD 基本没有什么共同点。和当初那张全长 20 多分钟的纯音乐 CD 相比，《Chronicle 2nd》长达 70 分钟，音乐风格也复杂万分：旋律速度金属、民族音乐、哥特风、巴洛克风的古典乐……有人评价说"这张专辑简直就像是把 Revo 喜欢的所有音乐都收录在一张碟里一样"，诚如斯言。

比长度和风格更加重要的是，在制作的方法论上，Revo 把"音乐的故事性"发挥到了前所未有的程度。整张 CD 被整合成一个完整的世界观，CD 里的每一首歌都有明确的故事，其中甚至还有长达 8 分多钟的歌和"圣战与死神"这种将近 20 分钟的大组曲。这就是他在《Lost》之后看见的方向：不仅是单纯的用音乐描述世界观，而是把故事和音乐统一成有机的整体。他把歌曲中所有的要素，包括音乐、歌唱、台词、音效，全都用来编织故事，于是就营造出很强的戏剧性和视觉感。在《Chronicle





2nd》里，他只是刚开始运用这种手法，以后我们还将看到，他会如何锻炼自己，把这种风格运用得更为精致、成熟。



Chronicle 2nd 解读

《Chronicle 2nd》的故事，同样采取了黑色预言书"Black Chronicle"贯穿始终的形式，但和《Chronicle》中只是把这本书当成一个大概的主题不同，《Chronicle 2nd》中的这本预言书既是世界本身，也是叙事的方向，同时更是故事的参与者。和这本书直接相关的那部分剧情构成了 CD 的主线，在这条主干上，又放入了几个互相之间联系紧密的故事群；于是，听众就自然而然地被引领着走过一本本书、翻过一页页历史，从开始走向注定的终结，又在终结处迎来新的开始。

黑色预言书

全 CD 开篇第一首歌，就是《黑色预言书》。有一个奇怪的"黑之教团"崇拜着"黑色预言书"，他们的目的是让历史按照这本书的记载发展，不管书里有着多少征战和杀伐。被他们奉为"黑之神子"的少女 Lucia 反感于他们的做法，和被称为"白鸦"的少年一起从教团逃亡。

这里要说一下：在《黑色预言书》里，Lucia 所有的自叙都是复数，"我们"。但跟她在一起的那个少年（画在 CD 封面上的那个人）的视角从头到尾都没出现过。他只是作为"白鸦"飞过一个又一个故事，看着它们的流向；我认为（其实也很明显），"白鸦"是听众，也就是"你自己"的象征。关于这一点，在结尾阐述得会更加明确。

然后，如前所述，全 CD 的歌可以分为几个大的故事群。每个故事群基本上都是由《Chronicle》中的一首音乐当引子，然后再把这首音乐编成歌，讲一个新的故事。

诗人的故事

这是从《诗人 Ballad 的悲剧》引出的一段往事。Ballad 坚持唱出自己的心声而被女王处死，一直爱着他的少女 Luna 为寻找他而颠沛流离，最后才得知 Ballad 的死讯。她没有在命运的重压下屈服，决定一生都要吟唱诗歌，用这种方式作为对残酷命运的反抗。后来，她的诗歌激励了很多人、鼓舞了很多人，也使死者永远留在人们的心上。

战士的故事



在世界的另一角，响起了《Arbelge 的战斗》。面对逼近的敌人，年少的 Alvarez 为了守护家乡 Belga、为了守护与恋人订下约定的山丘，颤抖着走向战场；后来，他将被人们称为英雄，他失去的东西也已经太多；但是，他自己希望的究竟是什么？连他自己也找不到答案。

圣战与死神

时间流转，过去处死 Ballad 的暴虐的女王已经被推翻，她的侄女 Rose 登上王位，发誓要把这个 Britannia 王国建设成美好的国度；然而，邻近的 Flandre 王国在四处征伐、吞并了周围的领土之后，号称神圣 Flandre 帝国，向 Britannia 发动了侵略。Britannia 的骑士们纵马扬鞭奔向战场，与敌人在战场上浴血搏杀。

另一方面，为 Flandre 立下汗马功劳的 Alvarez 已经成了英雄。人们都叫他的绰号“Albelge”（本意为“Belga 人”，故事里还引申出了很多含义）；但他的成功却遭到皇帝和大臣们的忌恨。背后顶着这样的压力，他为了守护家乡，宁可相信皇帝空洞的许诺，不断在战场上驱驰。

为了对付 Albelge，信奉黑之教团的皇帝和大臣选定了一个与 Albelge 有灭国之恨的骑士 Gefenbauer，把他安排在 Albelge 身边。面对 Flandre 的攻势，Britannia 军已经放弃了首都，准备长期抗战；为了打开战局，Albelge 领军在 Britannia 战线的侧后登陆，登陆之后，他的军队劫掠了一个村庄，他为了阻止 Gefenbauer 杀死一个女孩，不惜与他反目，最后，他自己终于无法忍受，带着女孩逃脱，反出 Flandre。

Albelge 还不知道，他救出的女孩正是微服藏在村里的 Rose 女王。当他们终于逃到安全的地方之后，Albelge 向 Rose 和盘托出一切，深深陷于悔恨之中。这时 Rose 告诉他，不要一味地后悔过去，而要去开创未来；还告诉他，自己就是 Britannia 的女王。Albelge 深深为她折服，向她效忠，Rose 还把他的绰号按 Britannia 读法改成了 Arbelge。

靠着 Arbelge 的力量，Britannia 军渐渐扭转战局，开始反攻，最后竟反把 Flandre 帝国逼得苦苦抵抗，不得不求和。Arbelge 和 Rose 都很想达成和平协定，为此来到了 Flandre 的首都。但是，这份停战和约的签订，是不符合“黑色预言书”中的记载的，于是，黑之教团派来刺客，准备暗杀 Rose 女王，“历史的改写不可饶恕”——在刺客出手的时候，Arbelge 为 Rose 挡住了一枪，刺客也随即被骑士 Parsifal 所杀。而那刺客，竟是 Gefenbauer。

最后，一切还是按照“黑色预言书”的记载进行了。Britannia 和 Flandre 的战争又持续的五年，增加了数不清的苦难和死伤；Arbelge 被还葬在故乡的山上，Luna 的挽诗陪伴着他。

当白鸦振翅离去的时刻，我听到的，却是 Arbelge 被刺时 Rose 的一段咏叹调：

「这是…历史长河改变流向的瞬间吗？
还是说，从最初的时刻开始，一切就早已有了定数……」

从那以后，这段唱词一直在我耳边萦绕。当然，在本作里，“黑色预言书”就是整个世界，世上万事都要按照它的记载发展，周而复始，不断循环。可是，即使放到我们这个世界里，这两句话也是意味深长的。

“书”是记载“历史”的载体。历史的确是曾经发生过的事，但这些事情只有靠着书才能流传下来。那么，“书里记载的历史”就一定是正确的吗？写书的人自己也有立场、有好恶，就算他能做到绝对中立，他最多也只能站在他的视角观察。更不用说，历史书也有出错、有被篡改的可能性了。那么，我们所知道、所相信的历史，究竟是“真正的历史”呢，还是“书里记载的历史”呢？即使书里的历史有立场、有偏见、有盲点、有错误、有被篡改——这是一定会有的——，对我们来说，历史也“就是那个样子”了。这样的话，“历史”这个东西究





书之魔兽
FROM『林音的世界』
ILLUSTRATOR：SAYORI

竟又是什么呢?

如果说，两部《Chronicle》的主题都是“历史”的话，我想，《Chronicle 2nd》(及其以后的作品)更加可贵的是，它不仅是给人讲故事，也会促使人思考，这个主题、乃至这个世界本身究竟是怎样。我在上面说的那些，Revo 自己未必想过，但他用他那细致的心思把“历史”的元素一点点编织进歌曲、编织进故事，带给人们无限的开放感和可能性。听完这部作品之后，我们应该思考，我们在作品里感受到的到底是什么。我想，这才是 Revo 希望看到的吧。

少女、歌姬和海盗的故事

舞台转到了 Itania 王国。在宫廷斗争中，红色和蓝色的两位歌姬争权夺利，最后相继殒命；蓝歌姬死后变成了 Siren，她的歌声变成诅咒，能招来暴风。女船长 Laetitia 的海盗船在暴风中奋勇前进，最后安全逃脱，还救起了遇难的少女 Agnes。《苍蓝与白色的水平线》就是 Agnes 的故事，她和海盗船一起，乘风破浪向远方启航。

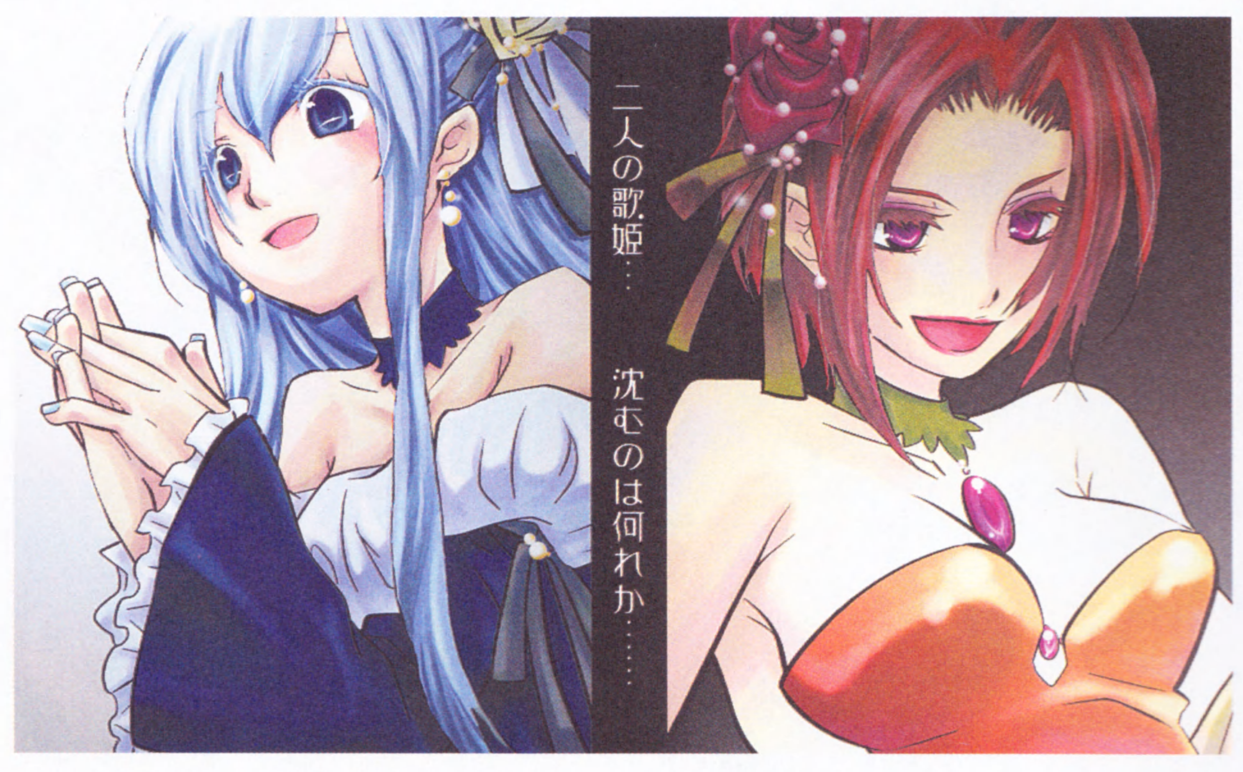
本 CD 的前半部分，从《诗人 Ballad 的悲剧》开始，到《圣战与死神》结束，是一整套有着严密联系的故事。后半部分的这两个故事群与它没有那么紧密的联系，但也发生在同一个世界里；虽然在故事上没什么联系，但这几首歌绝对可以称得上是 Sound Horizon 最华丽的一段！舞台转换和音乐风格都洒脱到了极点，尤其是《沉没的歌姬》，在我心目中，这首歌是名列 Sound Horizon 第一的。

雷神的故事

虽然被放在故事群的最后，但《雷神的左臂》及其衍生出来的《雷神之系谱》在整本“黑色预言书”里却处于最靠前的位置。

歌曲中的描述给人一种洪荒时代的印象：





一名独臂的男子曾将邪神封印，他的后代自称“雷神的子民”，但却失去了雷光的力量。一名少年爱上了族长的女儿，但他太弱小，恋爱不会被承认。就在少女要成婚的那天，邪神重新降临，人们在它面前是那样地渺小无力；此时，少年抱着粉身碎骨的觉悟，解放了自己身上雷神的力量，在少女的帮助下，重新打倒了邪神。

“黑色预言书”里的故事，到这里就结束了；Lucia 和“白鸦”回到黑之教团，见到了黑之教团的领导者“诺亚”。尽管他们知晓了一切，“书之魔兽”最后还是降临，大洪水把一切吞没。

作品中的最后两首歌，《你所诞生的世界》和《“开始”的 Chronicle》，初听起来很难理解，因为不可能一下搞清其中人物的关系。但只要知道“白鸦”的含义，意思应该就很明显了：作为听众的“你自己”——Lucia 口中的“你”——是“白鸦”，这两首歌都是对“你自己”说的。

这张 CD 的结尾，能和开头完整地衔接起来。这时，再回头看看《黑色预言书》里那句“在不远的未来(刚才)，这个世界将会迎来终结的‘史实’…”，才会明白，这个作品的世界其实是这样；“你自己”刚刚作为“白鸦”经历了整个世界，现在是结束的时候了。这结束，也将成为新的开始。

商业化：SH 的新生

Revo 在《Chronicle 2nd》中投入了无数心血，他连这张 CD 和听众本身都编织进了故事。如此的复杂、如此的庞大、如此的苦心——这就是《Chronicle 2nd》难产的原因。正如 Revo 后来回忆时所说的：“无论用什么办法，都实在赶不及在 12 月出啊…(中略)…就算跳票会被人说，但对我来说，最大的背叛是做出我不能完全满意的作品”。Revo 的认真、敬业当然是一方面，但另一方面，这也揭示了一个更深刻的事实：Sound Horizon 已经走到同人活动的界限了。

《Chronicle 2nd》里所有的音乐部分都是 Revo 自己一个人做出来的。作词、作曲、编曲、音效……在音乐的制作上，没有人帮他。所以，这一张盘做了一年零四个月；一旦作品做到这么大的地步，同人音乐这种作坊式的制作方式就承担不了了。跳票那么久才做出来，自己也痛苦，效率也差。——要知道，到《Chronicle 2nd》为止，就连所有的邮购都是 Revo 亲手包装、邮去的！

想要继续发展，一个人无论如何是不够的；但是，如果请人的话，就要花钱。靠同人方式卖的钱能不能抵回开销？这是个很现实的问题。如果想要卖得更多，就要有推广、有广告，就要有更宽阔而稳定的销售渠道：换句话说，这就是商业化了。很多人对 Sound Horizon 的商业化如丧考妣，好像 Revo 背离了什么重要的东西；可是，同人的圈子毕竟太小，走到头之后，就没法继续发展了。这和公司做大了要上市是一个道理，也是非常自然的事情，就像长大的花木必须移到更大的花盆里一样。

《Chronicle 2nd》发行后不久，Revo 就开始和事务所商谈了。为了拓展自己的可能性，为了寻找下一道地平线，Sound Horizon 昂首迈向了商业化的道路。这条道路更加宽广，也更加艰难。Sound Horizon 留给同人音乐的，是无尽的力量和不灭的传说；而在商业化那全新的舞台上，新的传说才刚要开始。

(待续)

豆知识：“Pico Pico Sound”

正式的称呼叫 PSG 音源。一般来说，PSG 音源就是指有矩形波三音 + 白色噪音一音的音源芯片，不过任天堂红白机上的音源芯片是特制的，和主芯片合并在一起，里面是矩形波二音 + 三角波一音 +DPCM 一音 + 白色噪音一音。

通常来说，在游戏里面的配置是：白色噪音拿来做效果音，例如爆炸的音效。矩形波二音是主旋律和对旋律，三角波作为 Bass 低音声部，DPCM 则是鼓组的音源。三个主要的波形音源也刚好可以组成一个三和弦，也就是三和音。

这种矩形波发出来的很有棱角的声音，日本叫做 PicoPico 的声音，所以陛下做的这种音乐系列就称为 Pico 系列。

困难的地方在于，要用现在比较先进的音源器去模拟古老的红白机的 PSG 音源。声音若想做得非常像，就要在参数设定上费一番功夫。对于这个，我们的陛下可是个中高手喔 ^_^ (解说：TMNEXT)

幻想乡生存指南——
西行寺幽幽子 & 八云紫篇
云端之上的千年冥界，境界之间的迷途之所

DVD ROM ATTENTION 收录在光盘中 请对照参看 CHECK & PLAY!

（本系列是东方一次设定和二次设定的结合产物，请自行分辨）

文 / Lastsep（U235、盈月系列执笔） 汉化漫画提供 / 动漫渔场汉化组

除了博丽神社之外，幻想乡中的许多地方其实不是想去就去得到的。比如隐藏在迷途竹林之中的永远亭，相隔无际三途河的彼岸乐园，看守森严的红魔馆，高居上空的有顶天……当然，既然这些地方“不容易去到”，反过来也就有了“会无意中进入”的可能性。毕竟如果连幻想乡都能不小心穿越进来的话，继续不小心进入这些轻易进不去的地方，也并不是没有可能的吧。

本期幻想乡生存指南收录的神秘地点，就是此类地点中的典型——故意去找的话恐怕累死累活也找不到，却有可能在不知不觉中，一步踏错就穿越了某个境界，来到这里。

当然，这里同时收录这两个地点的原因，还是因为这两个场所的主人之间有着太多千丝万缕的联系，提到一方的同时总会不得不提到另一方。因此索性放到一起介绍。

这两位主人的名字就是：八云紫、西行寺幽幽子。



人物初登场 春雪之异变 / 东方妖妖梦

她们开始在幻想乡的故事中活跃，是从东方第七作《东方妖妖梦》开始的。关于这次“春雪异变”，求闻史记上的记载如下：

到了春天幻想乡仍然继续下雪，无法开花，冬天永无尽头。

此异变的详细内容很少有人知道。

在问过巫女后，她说犯人是冥界的人，她已经惩罚了她并解决了事件。

一般人无法将漫长的冬天和冥界联想起来，不过她说「落下的樱花飘入了冥界，所以知道。」能注意到普通人不会留意的细节，不愧是巫女。



相关的记载十分简陋，那是因为求闻史记的撰写者阿求看到的也只是表面而已。当然，这并不能怪记录者。因为这次事件的两个犯人，一个居住在云端之上的冥界，一个居住在无从寻觅的境界之中。

直接的犯人是幽幽子。

幽幽子是居住在冥界白玉楼的西行寺家大小姐，存在了千年的亡灵，被阎魔委任管理冥界，确切地说是冥界同幻想乡相连的部分。那里居住着大量的幽灵，而幽幽子有统制幽灵的力量。

在她居住的庭园中有一棵名为西行妖的妖树，千年以来都保持着不开花的状态（原因会在后面说明），终于，她为了让西行妖开花，决定收集幻想乡的春度，集中在西行妖上。

至于收集春度的工作，幽幽子交给了她的园丁——魂魄妖梦。因为幻想乡的春度被收集走，冬天迟迟不能结束，也因此招来了异变解决者们。正准备召开盛大的赏花宴会的幽幽子，在西行妖的樱花盛开之时被异变解决者击败，西行妖的樱花未及完全绽放便匆匆枯萎，春天也回到了幻想乡之中。

异变虽然解决，幻想乡和冥界之间的境界却也变得暧昧了，从此幽灵能够自由出入幻想乡，人类也有可能在被邀请的情况下前往冥界。而是谁让境界变得暧昧的呢？正是八云紫。

这只生来不计年的大妖怪，从幽幽子生前就是她的好友。她使冥界和幻想乡的境界变得暧昧不明的行为，或许是为了让幽幽子可以更近地接触到幻想乡吧。总之，动机不明。不仅如此，这只妖怪还在博丽神社的结界上开了洞，总之，她也受到了异变解决者的惩罚。然而尽管如此，冥界和幻想乡之间的境界依然暧昧不明，状况并没有改变。

这就是这两位开始活跃的经过。



天衣无缝的亡灵——西行寺幽幽子



如前所述，她是西行寺家的大小姐，死后无法成佛，也失去了生前的记忆，从此居住在冥界，做着管理员的工作。她对人类并不憎恨，也没有什么强烈的执念，究竟为什么无法成佛，在后面会说明。

幽幽子身穿亡灵的衣服，一头粉色的短发，保持着生前的年轻面容，似乎比生前发色和肤色要浅一些，但也仅此而已。行动的时候是漂浮状态，有脚，身边总是跟随着几团灵体。她从个性来说，是相当的慢性子，有着生前那个时代的大小姐所有的优雅美丽；然而另一方面，作为亡灵的她说话做事也经常不着边际，让人摸不清她的目的。有的时候，这种不着边际会别有深意，因为她毕竟经历了悠久的岁月；不过大多数时候似乎都只是在胡闹而已——她尤其以捉弄她的园丁为乐。

另外，传说她非常地能吃，然而身为亡灵，怎么吃都不会胖。据说她"五食五休"，也就是每天吃五顿饭，睡五次觉。更夸张的说法就是她什么都可以吃，有"逢敌必食"的称号。在之后的永夜异变中，据说中途拦路的某只夜雀就成了她的食物，之后她还抱怨夜雀小碎骨太多，想来让人毛骨悚然。

当然，作为普通的人类，只要不去招惹她，她还是可以正常的相处的，这时候她就是个天然呆的大小姐罢了。想像一下她持着印着樱花的小扇，在樱花雨中翩然起舞，一定是相当令人心驰神往的画面吧。

话说回来，作为亡灵，她也拥有强大的力



量。首先就是"操纵死亡的能力"，从字面上理解，就是将人直接引入死亡，无法抵抗（一说她生前就有这种能力，无从考证）。而她战斗的姿态也是非常悠闲，看似行动缓慢，但是想击中她也不是容易的事情——亡灵本来就是虚无缥缈的东西。她的攻击方式是以蝶形弹幕为主，辅以灵体的攻击，范围非常广，是密集而华丽的弹幕。幽幽子身为春雪异变的总Boss，要击败她不是什么容易的事情。当然普通人就更不要去想了。

她的身边陪侍左右的是半人类、半幽灵的少女剑士——魂魄妖梦。她负责幽幽子的饮食起居，以及超大的西行寺庭园的打扫修葺工作。妖梦对幽幽子忠心耿耿，也经常被捉弄。除了这两位之外，在冥界居住的就只有叫不出名字的各种幽灵了。

西行寺家拥有包括白玉楼在内的整个庭园。幽幽子居住的白玉楼本身非常华丽，她的庭园也广大无比，其中种有无数的樱树，最出名的，就是名为西行妖的妖树了。不过这么大的庭园，负责打扫的却只有魂魄妖梦一人。据说她的速度极快，一闪之间就可以到达二百由旬那么远的地方，能够打扫这种地方的也就只有她了吧（注：由旬，yojana，古代印度的距离单位，为





牛车行走一日的距离，一般以四十里为一由旬）。

这里原本与外界隔绝，不过自从春雪异变之后，人类也可以来这里作客，春天的白玉楼是和博丽神社齐名的赏樱圣地。大家喝酒玩闹，观赏樱花，欣赏骚灵乐团的演奏，好不惬意。有机会的话一定要去看一看。当然，只有受到邀请的人才能去到云端之上那么高的地方，做不速之客是不可能的。

境界妖怪——八云紫

八云紫——或许是幻想乡中最强大的妖怪，也是最典型的妖怪。在求闻史记中这样概括：

“……性格神出鬼没，不合人情，行动原理与人类相悖等等，是一只没人愿意与她为敌的妖怪。”

该如何描述这样的妖怪呢？表面上看来和美丽神秘的人类少女没有区别：美貌到甚至有些妖异的脸庞，金色长发，打着洋伞，穿着华丽的礼服，搞不好她就是因为不分场合都保持华丽的装束这点才和人类不同吧。

虽然八云紫是无比强大的妖怪，但是她也和其它强大的妖怪一样，并不会和人类为敌。似乎她也十分健谈，只是谁知道她说的话有多少真的呢？八云紫已经在这个世上生活了很长的岁月了，没人知道她真正的年龄，若是为了利益而和这样的妖怪打交道的话，无论如何都会被算计吧。

当然，八云紫并不会频繁地出现在幻想乡中。白天是她的睡觉时间，其实晚上也很难捕捉到她的身影，而且她还会冬眠。这种时候，八云紫就会把事情交给手下的妖兽式神来做（貌似大多数情况都是如此）。幻想乡许多重大的事件都和她相关，上面讲过的算是一例。除此之外，八云紫还参与完成了将幻想乡创造成独立的世界以及张开包围幻想乡的博丽大结界等大事件。这就够吓人了吧。在更久之前，八云紫还曾经巧妙的入侵月球，然而被月之民所败，一直记恨在心。最近她又在密谋侵入月球的计划了。真是可怕的妖怪。（参见 zun× 秋枝的官方漫画《东方儚月抄》）

至于八云紫的能力，是“操纵境界的能力”。它同样很难解释，引用求闻史记的说明如下：

操纵境界是种能够颠覆事物的可怕能力。众所周知，事物存在建立在境界存在的根基上，正如没有水面，湖也无法存在；没有棱线的话，山脉和天空也无法存在。所以，没有了大结界，幻想乡也无法存在。假如所有事物的境界都不存在，那就变成了一团混沌。

也就是说，操纵境界的能力同时也是创造和破坏的能力。理论上，既能创造新的存在，也能毁灭已有的存在。所以在妖怪之中，八云紫拥有足以和神明对抗的实力，而且她还能将空间割开、瞬间移动到任何地方，或者只移动身体的一部分。不仅仅是物理性的空间，图画之中、梦中、故事之中等等，都能自由往来。

因为有这种能力，所以八云紫对幻想乡而言，是和灵梦同等重要的存在。只要愿意，她可以从境界的层次摧毁幻想乡。但是她对幻想乡的珍爱恐怕超过了任何人和妖怪，所以那样的事情应该永远都不会发生。而如此强大的妖怪要是抛开弹幕符咒规则、认真起来战斗的话，应该是无人可敌的。

传说中，八云紫和博丽神社一样住在幻想乡和外面的境界上，但是没有人真正见过她的家。她就算出现也是切开空间来来往往，捉摸不定。最常出现的地方大概就是幽幽子的白玉楼和灵梦的博丽神社了。也有一种说法是她住在迷途之家中（旅行的人经过这里，如果带走其中的东西的话就会得到幸运），不过也只是传言而已。

八云紫和她的式神八云蓝以及更下级的式神们住在一起。最强大的妖兽八云蓝是拥有有九条尾巴的九尾妖狐，而身为式神的蓝同样有一名叫橙的双尾猫妖式神。不过因为年幼，橙还暂时无法承担工作。

妖狐八云蓝的爱好是吃炸豆腐，经常能看到她在人类的村子中购买；而猫妖橙的弱点是水，碰到水的力量就会完全弱下来。这样来看，八云一家其实也并不是危险的类型，碰到妖狐的话给她炸豆腐，被猫妖袭击的话，就泼她水吧——当然如果真的欺负了猫妖橙的话，可是会引来愤怒的妖狐攻击哦。

幽幽子
冥界白玉楼的西行寺家大小姐



八云紫
幻想乡中最强大的妖怪



魂魄妖梦
半人类、半幽灵的少女剑士



東方·華咲舞



例行的怪奇谈系列

1、美艳凄绝 西行妖之传说



提起冥界，除了樱花盛宴之外，有最多传说的大概就是这棵永不开花的妖树了。究竟为何西行妖枯萎千年，幽幽子又和这棵妖树有何关系呢?

幽幽子的父亲据说是著名的演歌家，死后便葬在此树之下，慕名而来的许多歌迷都殉身于此，久而久之，树成了妖树，也吸取了更多人的魂魄。为了让这种现象停止，当时还身为人类的幽幽子决定用自己的身体封印西行妖树。

西行妖树因此不再开花，而她的灵魂也无法成佛，永远保持着亡灵的状态。事实上她已经忘记了生前的事情，然而春雪异变，或许是潜意识的感知到了自己生前的记忆，才会想让西行妖开花的吧——如果西行妖达到完全的盛开，封印就会被解除，而她本人也将灰飞烟灭。

也许你听说过这样一句话：

「眺望富士（日文音同‘不死’）的少女，
在西行妖盛开之时，
区分幽明之境。」

当然，除了以上比较可靠的说法之外，还有许多其它的传说。比如她生前就有操纵死亡的能力，因无法控制自己的能力不断的杀人，悲伤欲绝而自杀于西行妖之下……

参考文献：《异闻妖妖梦》by Flipflop
《游于华胥氏之国》by 大出长介

2、喧哗盛宴 骚灵三姐妹乐团

宴会这种东西，有好的音乐的话，就好比锦上添花。幻想乡就有作为锦上花的存在，那是名为“骚灵乐团”的乐队，成员是骚灵三姐妹。在春雪异变的时候，这三姐妹也曾以看门人的身份，挡在异变解决者和白玉楼之间。

骚灵提琴手：露娜萨・普莉兹姆利巴
骚灵号手：梅露兰・普莉兹姆利巴
骚灵键盘手：莉莉卡・普莉兹姆利巴

这是三姐妹的名字，非常难记。多数时候只要称呼他们骚灵乐团就行了。她们的演奏技巧十分高超，独奏各具特色，合奏天衣无缝，可以不用身体触碰乐器进行演奏，用自己的情绪感染宴会上的所有宾客。只要宴会邀请她们前来，就一定能成为快乐的宴会吧。

关于这身世神秘的三姐妹，有着这样的传言：

原本是一共姐妹四人的普莉兹姆利巴家庭，四姐妹都热爱音乐和演奏。然而，大姐、二姐和三姐却因事故死去，悲伤的小妹因此钻研制造骚灵之法，制造了三个姐姐的骚灵：大姐演奏提琴，二姐演奏小号，三姐演奏键盘，小妹则用美妙的歌喉歌唱。日复一日的快乐的日子，这样继续着。

最终，小妹逐渐年老而死去。三姐妹便以骚灵乐团的名义，离开家庭，四处演奏。

参考文献：《We are Prismriver》by 雨水



3、禁断之恋？园丁与女仆长

不知道从什么时候开始，出现了这样莫名其妙的八卦：白玉楼的园丁魂魄妖梦爱上了红魔馆的女仆长十六夜**咲**夜，而怎么看这都是两个没有关联的角色。

唯一能想到的就是在春雪异变期间，**咲**夜曾经作为异变解决者参与其中，也击败了作为最终护卫的魂魄妖梦，难道是在对方的力量下屈服后，从此产生了爱意？

不过，从目击者的描述来看，妖梦和**咲**夜见面的时候，都是前者一脸花痴地扑向后者，然后被后者的无数小刀击中，倒在血泊中的前者露出幸福而满足的表情……果然是禁断之恋吗？！



这样反常的状况，由此引发的连锁反应也是一串一串……似乎已经不知不觉眼变成了一个很糟糕的系列故事。诸如**咲**夜性格暴戾化，妖梦的禁断之恋具现化，幽幽子大暴食引发的大灾难……等等等等……

我不承认这是幻想乡……（掩面）

参考文献：《白昼嘻笑的魑魅魍魎》、《在那绿园中等待着你》by 如月亮

4、正名声明 妖梦的生活状态

要知道，妖梦的剑可以把人的灵魂斩断，灵魂被斩断就无法成佛，只能永堕地狱……所以这里决定作更加真实一些的描写——

忠实而勤恳的妖梦，其实大多数时间都在忙于照顾她的主人西行寺幽幽子。毕竟她的主人西行寺幽幽子，可是幻想乡一等一麻烦的主人，比起生活规律的吸血鬼来，随时处于饥饿状态、而且在自己的园丁面前总是像个小孩子一般的主人实在是让人操劳啊。再加上还有那么大的一个庭园需要打理，只要想想就绝望了。能那样支撑下来的妖梦也真是了不起……（以上的话有一半是为了让自己不被斩而写的）。



当然，妖梦的生活虽然操劳，但也是多姿多彩的。偶尔会因为迷惘而离家出走，但是也会收到主人送来的珍贵的礼物……等等。

参考文献：
《东方小镇的居民 春》by Flipflop
《迷惘之子 谜之胜负》by 向こう側

5、最强拍档 蓝如何成为紫的式神？

幻想乡有主仆关系的搭档很多，最强的恐怕就是这一对了。

最强的妖怪，最强的妖兽，这两只的力量加到一起，恐怕就是幻想乡无敌的吧。实际上，在大多数时候，凡是紫参与的弹幕游戏，蓝都只是被用来完成紫的指令而活动的纯粹的式神而已。很难想像，如果蓝真的力量全开，和紫联袂出击的话将会有怎样的破坏力。



但是倒推回去，就不禁会好奇，如蓝这样强大的妖兽，为何当初会同意成为紫的式神呢？很容易想到，是经历了激烈的战斗，然后屈服于紫的力量之下了吧。她们二人似乎对这件事情保持沉默，似乎故意不想提起这件事情。平时的她们看起来都是很温和的妖怪，真的战意燃烧的样子，其实很难想像呢。

参考文献：《队长！慢速键！请不要连续射击！》by みょふ会

5、居心不良？式神的日常



拥有式神本身就是一件值得YY的事情，更何况自己的式神是一个天真可爱的猫耳萌娘呢？

据说九尾妖狐就是经常对自己的猫妖式神图谋不轨的家伙，简单地说就是萝莉控啦。曾经几次企图下手，然而从来都没有成功过。

鉴于八卦妖梦便已经被威胁，八卦更加强大的妖狐恐怕更危险，还是少说为妙。

参考文献：《八云式～冬～》《八云式～夏～》by SASUKEの里

《东方猫猫梦》by 平良美智流

6、御姐萝莉！幻想乡少女缩小事件

因为是幻想乡，所以发生什么奇怪的事情似乎也不需要感到意外吧。

因此就也有了这样的据说：八云紫和西行寺幽幽子，在不同的时间都曾经因为奇怪的事情变小过！

原本算是比较成熟的少女的她们，忽然变成幼女身材的话，想必会引起各种各样的骚动吧？



参考文献：《东方奇想剧》by 比良坂真琴
《饥荒白玉楼》by ベタソ師

7、强者死斗！传闻中的紫 vs 幽香！

幻想乡中，除了八云紫之外，提起另外的超强妖怪，那就是风间幽香了。



风间幽香在黑历史的旧五作里就以超强角色的身份活跃，新世代的幻想乡来临之后，她沉默了一段时间，在鲜花异变（《东方花映冢》）中低调复出登场。她有操纵鲜花的能力，实力一直是个谜，最近唯一参与战斗的时候也保留了相当的实力。是个强大而孤僻的妖怪。

但是，据说她和八云紫曾经有过一次震天撼地的死斗。妖怪之间彼此冲撞的气息，普通人类无法感知；决斗又发生在荒芜的幻想乡边境，因此没有力量的人类是不会知道发生过这场战斗的。但是，据说幻想乡的妖怪们，几乎全部远程观看了这样的一场战斗。那样势均力敌的战斗究竟结局如何，实在很让人在意呢。

参考文献：《紫 vs 幽香》by 茶户（徒步二分）

写在最后

幽灵也好，冥界也好，其实都是最好不要过度接触的东西。

接触幽灵久了，人在现世的存在感会慢慢淡薄，被幽灵频繁穿过身体也未必是什么好事，万一惹上个背后灵的话，那就更加麻烦了。虽然白玉楼庭园的风景很美，尤其是樱花，但是就算被允许，也不要太频繁地出入比较好哦。再有就是，看到美貌的妖怪忽然切开空间消失，请不要惊讶，反而要报以感恩的心情。

因为正是有她和灵梦的存在，幻想乡才会是现在这样的美好世界。▲


■FLAT□
キラークイーン
□ Killer Queen □
特别感谢原作者 Flat 提供图片与部分资料

闭锁永劫 生之地狱

——『キラークイーン』完全介绍手册

文 / kyohontama

被封锁的废墟，密置其中的十三位玩家
安有特殊装置的项圈，显示扑克牌图案的 PDA
若不满足解除条件便会死亡，惊心动魄的七十三小时
一个不为人知的环境，一场无实感却又血肉淋漓的残酷斗争
死之恐怖、生之欲望，在疑心与杀机的夹缝间，谁能成为染满鲜血的胜利者？





 前言 

2006 年 8 月 13 日，一款名为『キラークイーン』(Killer Queen) 的游戏在 C70 上悄然发售，但这款名不见经传的游戏却很快被人找到了噱头。其一，负责制作的竟然是开发了 STG 游戏“eXceed”系列的同人社团 FLAT；其二，这样一部悬疑体裁、情节黑化严重的游戏，负责其剧本的竟是刚刚写完『遥仰凰华』本校三线剧本的脚本家健速；其三，在日本同人界颇有名气的同人社团 SAZ 的画手“己即是空”与歌手兼作曲家的才女“遊女”也出现在了 STAFF 名单中。

而更不可思议的是，在一年后的 2007 年 9 月 30 日，以原作游戏为蓝本的新制版『シークレットゲーム -KILLER QUEEN-』公布，本作由曾经制作了『I/O』，当时正锐意制作新作『Myself; Yourself』的レジスタ负责开发，并由它的长期合作伙伴イエティ发售。而游戏的制作总指挥，正是大名鼎鼎的原 KID 脚本家兼制片人，以深刻刁钻的理论和细致缜密的逻辑闻名于世的中泽工！其新制 OP『シークレットゲーム』也邀请到了因『凉宫春日的忧郁』和『幸运星』而名气、人气都与日俱增的著名音乐制作人神前晓参与作曲。在经历了上半年的跳票之后，在 8 月 21 日，新制版『シークレットゲーム -KILLER QUEEN-』终于发售了。面对这部魅力如此之大的原作，就让我们屏住呼吸，一起去体验这场希望与残酷并存的生存游戏吧。





Staff 资料



FLAT

日本著名同人社团，从 2003 年起开始活动，此后曾屡次参加 Comic Market 等同人展会，主要活动方向为美少女同人 ADV 及弹幕 STG 的游戏制作。在 2007 年与天然素材分立后，目前主要的成员有寺月恭一、**スエマン**等。

社团经历

- 2003 年 10 月 26 日，发布 ADV『Queen GrandPrix』、『**いくものへの子守唄**』
- 2004 年 8 月 15 日，发布『Queen GrandPrix』的 Fandisc『Queen GrandPrix -zero-』
- 2005 年 6 月 19 日，发布 ADV『DIORAMA - **ジオラマ** -』
- 同年 8 月 14 日，在 C68 上发售横版 STG『PHANTASM』
- 同年 12 月 30 日，在 C69 上发售弹幕 STG“eXceed”系列的首作『eXceed - **イクシード** -』
- 2006 年 8 月 13 日，在 C70 上发售“eXceed”系列的续作『eXceed 2nd -VAMPIRE-』
- 同时，发售悬疑 ADV『Killer Queen』
- 2007 年 2 月 13 日，“eXceed”系列制作小组分立，成立姐妹社团“天然素材”
- 2007 年 8 月 17 日，天然素材在 C72 上发售“eXceed”系列第三作『eXceed 3rd -JADE PENETRATE-』
- 2007 年 12 月 30 日，天然素材在 C73 上发售“eXceed”系列第二作增强版『eXceed 2nd -VAMPIRE REX-』
- 2008 年 8 月 16 日，在 C74 上发售『Killer Queen』精装版



生之地狱的建造者——健速

日本游戏剧本作家、小说家，1977 年生，千叶县人，真实姓名不详。2001 年时，作为同人作者应征到当时还是同人社团的 Type-Moon 的『歌月十夜』(『月姬』的 Fandisc）的脚本撰写工作中，其所写的『醉梦月』获得采用。2003 年，参与 F&C 的『**こなたよりかなたまで**』的制作，并担任游戏企画和脚本设计。这是健速第一次参与制作商业作品，也是他第一次担当游戏制作的重任，也正是因为此游戏，健速获得了不小的人气。2005 年，在 etude 的『巫女舞～**ただひとつの願い**～』的制作中担任脚本修订的工作；2006 年，他与丸谷秀人共同为 PULLTOP 的游戏『**遥かに仰ぎ、麗しの**』(即『遥仰凰华』）的剧本执笔，他负责本校三线剧本，还负责广播剧剧本创作和网络宣传用广告文本制作的工作。由于本校三线剧本大获好评，遂在业界一举成名。同年，作为剧本应邀参与同人社团 FLAT 的游戏『Killer Queen』的制作，游戏于 C70 公开发表后，反响热烈。2007 年初，发表电子小说『**シーナの海**』，同时参与 etude 的『**そして**明日**の**世界**より**——』的制作，担任企画、剧本、CG 指定和 BGM 指定等工作，之后就发表了自己的第一部书店流轻小说『**あの日々をもういちど**』。

2008 年 2 月，健速参与了 PS2 重制版『**シークレットゲーム** -Killer Queen-』的企画工作，仍然担任剧本，并同时负责 CG 指定和广告文本制作。现在是自由身，似乎对初音和科技产品有浓厚的兴趣。

『Killer Queen』一反健速作品的风格，用一种异常残酷的手法刻画了真挚的爱情。虽然时而也有淡淡的治愈，时而也可以看到微弱的光芒与希望，但游戏中更多地是描绘绝境之中人类所暴露出的丑恶阴暗的本性——机关算尽、勾心斗角、偏执与欲望、野心与杀戮。只有那个浪漫主义的结尾，才让我们依稀找回了健速的感觉。将它评为健速的黑化作品，应该毫不为过。通过本作，我们也看到了一向被视为纯爱系脚本作家的健速的真正实力。



已即是空

名字读作“**オンソクゼクウ**”，日本同人画师，目前隶属同人社团 SAZ，真实姓名不详。他从 1999 年 3 月开始练习作画，2001 年 12 月正式开始同人活动，并推出第一本原创 CG 集「**アンダー**」。2002 年，除继续为 SAZ 推出 CG 集外，也开始制作 GGX 系列同人。从 C63 后，他的画功开始提升，开始创作 Type-Moon 的『月姬』和『Fate』系列的同人本，并向多元化发展。其著名的作品有月姬同人『月添』、圣母在上的同人『**お姉さま！ハンバーグに味噌は合わないですよ！**』、Fate 的同人『Feta』、『ChainTensionOver』等。2006 年担任『Killer Queen』的原画制作而大获人气，在『**シークレットゲーム** -Killer Queen-』发售后更是名声大噪。最喜欢的漫画是『**ジョジョの奇妙な冒険**』、『寄生獣』、『**コスモス荘** BLAME！』、『**ピンポン**』，最喜欢的 MS 是『高达 0080』里的坎普法，最喜欢的英雄是机械警察，另外似乎还喜欢在



Blog 里加一些奇怪的东西（笑）。最不擅长考反应和记忆力的游戏。

遊女

日本歌手兼作曲人，主要活动范围是同人游戏和美少女游戏。因为喜欢唱歌而当了歌手，最初只是演唱一些 Demo 曲目，在偶然的机会下被音乐制作小组 SENTIVE 相中而进入为同人游戏作曲和演唱的行列，同时也从事一些美少女游戏音乐的作曲工作和参加小型的现场演唱会，还在秋叶原兼职做女仆。

之后，她在Nico社『**そらいろの雫**』的主题曲中演唱，这是她第一次为商业美少女游戏献声。后来，她与作词家一石楠耳结成音乐制作团体“**闇；灯**”，并于 2005 年 10 月 26 日，通过 KNS Entertainment 发售了第一张专辑『**廓の誠**』，2006 年受邀担任『Killer Queen』的 OP『**トラワレビト**』和 ED『**桜華想恋**』的演唱。兴趣是美食、品酒和睡觉。

遊女的名字，取自本名中的平假名**ゆな**，本人自解为“各 Unit 的女 Vocal”之意，但为了更抢眼球，就用汉字“**遊女**”训了出来（注：“游女”是日本古代对流莺的称谓）。

其作曲以钢琴曲和弦乐为主，电子乐风格的歌曲也很多。特别是在『**桜華**想恋』里，她以委婉抒情的风格，在玩家中获得了很高的评价。

七十三小时生地狱・生存指南

“Killer Queen”——这是一个由真人参加的，在类似废弃医院的建筑物中进行的生存游戏，持续时间为 73 小时。

在游戏开始前，运营组织将挑选 13 个人作为游戏玩家，并使他们进入睡眠状态。之后，在他们的脖子上装上有特殊功能的项圈，再将拥有复合机能的 PDA 任意分配给他们，最后随机将各玩家安置在建筑物一楼的各个房间中。

分配给玩家的 13 台 PDA 上各自显示有扑克牌的图案，从 A 到 K，通称牌。玩家们手中 PDA 对应项圈的解除条件各不相同，而且每个玩家都不知道其他人手里 PDA 的型号。

在 72 小时内还不能解开项圈的人，就会被项圈（PS2 版为警备系统）炸死；项圈的解除条件中往往带有杀人诱因，因此导致了玩家间的互相杀戮。

但是，项圈并不一定要用满足解除条件的相应 PDA 解开。凡是安全解开项圈的玩家都视为达成条件，从而被允许进入“禁入区”（见后文）。

往建筑物的高层走，能获得各种武器。一层没有现成武器提供，当然，需要防身的话也可以砸坏家具来制作一些棍棒之类的……二层大厅中放着小型的近战兵器，以匕首和电击枪为主，也可以获得弓箭什么的，到三层四层的话，就会渐渐出现一些破坏力强、杀伤力高的武器，

キラークイーン

Killer Queen

このまま私を見捨てますか？



这也是诱使玩家间互相杀戮的原因之一。

游戏在提供给玩家武器的同时，也会提供少量追加PDA机能的软件。玩家可以增加在PDA地图上显示自己位置的性能，也可以增加感知动态物体反应的性能，等等。

杀人游戏・生还法则

1、游戏参加者戴有特制项圈。在满足各自PDA上要求的项圈解除条件后，将PDA与项圈连接，若信息读入成功，即可解除项圈。而如果没有满足条件就让项圈读入PDA信息的话，程序就会启动，在发出15秒的警告后，项圈上的爆炸物会将玩家炸死（PS2版中是警备系统派出接触人身即爆炸的机器球将玩家炸死），且项圈系统一旦启动，便不存在令其停止的方法；

2、参加者会被告知总共9条规则中的4条，其中两条是第1条与第2条，剩下两条为3~9条中的任意两条，收集大约3到6个玩家的PDA就可以知晓所有的规则；

3、PDA一共有13台，13台PDA上注有各不相同的项圈解除条件，游戏开始时，参加者会被分配到一台PDA，PDA上所写要求将与第一条所述条件对应；可以夺取他人的PDA，但用被夺取的PDA上所注明的条件来解除项圈是不可能的，若读取该PDA信息的话，项圈程序便会启动，杀死佩戴者，因此玩家只能设法达成一开始分配到的PDA上所注明的解除条件；

4、除最初分配的13台PDA外，还有一台Joker存在，和普通的PDA不同，该PDA是随机分配至任意一名参加者手中的。Joker就是所谓的万用牌，带有可伪装成其余13台PDA中任意一台的性能，时间不限，使用次数不限。但是，使用该性能后，一小时内不能变为其他PDA的模样。还有，玩家既不能用本PDA来解除项圈，也不能将本机视作（在收集或破坏PDA的解除条件中）满足解除条件的PDA；

5、"禁入区"：开始时，只有建筑物外的区域属于"禁入区"，在侵入此区域时项圈会发出警告，如无视警告，则程序启动，玩家被炸死。从第二天开始，此区域就从一楼向楼上扩展，最后建筑物内所有区域都会变成"禁入区"；

6、游戏开始三天零一小时后仍生存的人，均为游戏胜利者，他们将平分十亿日元的赏金（PS2版中为二十亿）；

7、在游戏开始后六小时内，如有杀人或杀人未遂者，项圈程序就会启动，过失或正当防卫除外（就是说，有六小时的新手保护期）；

8、若在指定的"禁战区"内攻击他人，项圈程序就会启动；

9、各PDA的型号、机能和项圈解除条件。

一般PDA的基本机能有：

A、显示游戏规则、地图和游戏残余时间；

B、解除对应项圈；

C、无线通信功能，可收到并显示运营组织发来的特殊情报。

♠♥♣♦ PDA 特殊机能及项圈解除条件一览表 ♠♥♣♦

PDA 型号	特殊机能	项圈解除条件	特别说明
A	无	不论手段，将 PDA Q 的持有者杀死	“将 PDA Q 的持有者杀死”指杀死现持有者而不是原持有者。 该 PDA 的持有者如果不能确认谁是 PDA Q 的现持有者，就很可能会将其他玩家挨个干掉。
2	在本机半径一米内，PDA Joker 的伪装机能无效，且 PDA Joker 的数据初始化	破坏 PDA Joker	并不一定要由自己来破坏 PDA Joker。 只要确认 PDA Joker 已被破坏即可。 但是，本机的持有者难以确认他人是否已破坏了 PDA Joker。 而且，若 PDA Joker 伪装成了 PDA 2，就不会被 PDA 2 的特殊机能强制初始化，仍会显示为 PDA 2。
3	无	杀死 3 名以上玩家，但不包括因项圈程序启动而被杀死的玩家	亲自杀死 3 人即可达成的简单条件，但即便如此，却很容易让未曾经历杀人的玩家背负杀人的罪恶感。
4	无	取得除自己项圈外的任意 3 个项圈，可砍下脑袋取得，也可等待其他玩家满足解除条件后，获得其取下的项圈	将尸体的脑袋砍下来以获得项圈是非常简单的办法，不过这也会让玩家背负犹如杀人一般的罪恶感。 在 PS2 版中项圈不会爆炸，所以，即使是被警备系统杀死的玩家，只要项圈没有损坏，就也可以得到被视为满足解除条件的项圈。
5	PDA 的地图上可以显示出 24 个任务点	顺利通过整个馆区中所有的任务点	看上去很简单，但实际上，在移动中会被敌人袭击，但自己却可能因时间限制而没空与之周旋，是很难的解除条件。 注意，用 PDA Joker 进行伪装时也可以获得特殊机能。
6	无	使用 PDA Joker 的伪装机能五次以上，无须自己使用，也不一定要在自身附近使用	要使用 PDA Joker 机能五次的话，找到其持有者是非常关键的。但一旦遇到对方是好战分子或不可信任的情况，就必须将 PDA Joker 夺取后再使用。 PDA Joker 若在机能被使用五次之前便被破坏的话，解除条件就无法达成。
7	无	从游戏开始 6 小时后计算，遇见所有还活着的玩家	6 小时后战斗开始，与好战分子相互残杀的机率很高。 但是，在 PS2 版中，可使用 Extra Game 等方式来使游戏开始 6 小时后仍然保持战斗禁止状态，在这样的状态下接触，即可满足条件。
8	在自己持有 PDA 半径的 5 米以内破坏 6 个以上 PDA 时，项圈程序将启动、杀死玩家	在自己持有 PDA 半径的 5 米以内破坏 5 个 PDA	PDA 是满足解除条件所必需的物品，不尽量从死者尸体上拾取的话，想要精确地在距离内破坏就会非常困难。 且 PDA Joker 不计入解除或破坏 PDA 的数目，所以一定要仔细斟酌。
9	无	不论手段，使除自己以外的所有参加者全部死亡	最特别的 PDA，只要其他任一玩家满足解除条件、进入禁入区，该 PDA 的持有者便不可能满足解除条件。 理论上有满足条件的可能，但一个用普通方式进行游戏的一般人是几乎不可能满足这个条件的。
10	无	在游戏开始后的 2 天又 23 小时之前，启动 5 个项圈的程序	所谓的启动项圈程序，既指用满足解除条件而被取下的项圈启动，也指诱使他人在禁战区内发动攻击。 但是，要获得 5 个被取下的项圈是非常困难的事，除非其他玩家违反规则、让警备系统强制启动，否则解除条件难以满足。 玩家也可能会将解除条件误认为是“必须亲自让 5 个项圈的程序启动”，从而导致不必要的杀人行为。
J	无	从游戏开始时算起，与自己共同行动达 24 小时以上的人在游戏开始的 2 天又 23 小时后仍然生存	与 PDA Q 的持有者很容易达成一致。 如和自己共同行动 24 小时以上的玩家已解除项圈，只要他逃入禁入区便可生存，但在 6 楼可以取得军用武器，如果只依靠楼下的武器，自己想要生存也比较困难。
Q	无	游戏开始 2 天又 23 小时后仍然生存	“只需生存到底”的确是很容易的解除条件，但由于要参加游戏直到几乎终盘的缘故，不知道会经历多少惊心动魄的场面。 因在 6 楼可以取得军用武器，如果自己没有武器的话，就几乎没有生还的可能。
K	无	不论手段，收集 5 台以上的 PDA	要收集 5 台 PDA 的话，找人协助或从尸体上直接收集就能很容易地达成解除条件。 但是 PDA Joker 不计入满足解除条件的 PDA 之列，因此会有在满足解除条件的 PDA 还差一台时就解除项圈，结果导致项圈程序启动的危险。
Joker	可伪装为 A~K 中任何一台 PDA，但是使用一次机能后，一小时内便无法再转换为其他型号的 PDA	不对应解除条件	即使在伪装状态下也不对应原 PDA 的项圈解除条件，且不计入收集与破坏数目。 通过使用伪装机能，可以伪装成 PDA 9 或 PDA Q 来为自己创造有利条件，也可以伪装成 PDA 5，使用其特殊机能潜伏在任务点上狙击 PDA 5 的持有者。如果 PDA Joker 的持有者同时是 PDA 10 的持有者的话，还可以诱使 PDA 6、PDA 8 和 PDA K 的持有者启动项圈程序，对持有者以外的玩家来说，是如噩梦一般的存在。

注：PC 版的项圈程序启动是指项圈上的爆炸物启动，PS2 版则是指建筑物警备系统的启动。



死之黑名册・CHARACTER



御剑总一

CV：无

本作的主人公，18 岁的高三学生，乒乓球部部员。虽然运动神经和打架天分比较普通，但反应迅速、思维敏捷。突然陷入生存游戏之中，他却最快地认清了现实状况，并开始寻找让大家生还的方法。

不久前青梅竹马的恋人优希（PS2 版名为樱姬优希）因交通事故而亡，他直到现在还被深深地禁锢在后悔和失落感中，因此有着为了拯救别人不惜性命的过剩的自我牺牲精神。

姬萩咲实　SAKUMI HIMEHAGI

CV：遠藤紗哉（PC）／岡嶋妙（PS2）

本作的女主人公，就读于城中有名的女子学院，所谓的大小姐。在放学回家途中被人绑架来参加游戏，常常无精打采的，性格不是太积极，但也有固执己见的顽固一面。

思路清晰，不时也会提出对主角等人有所帮助的意见。外貌酷似主角已亡故的恋人，长时间与主人公共处，因注意到主人公的温柔是因为对已故恋人的思念而纠结不已。



色条优希　YUKI SHIKIJO

CV：北都南（PC）／ひと美（PS2）

同为本作的女主人公，是游戏参加者中年龄最小的人。把主人公当成哥哥仰慕着。背负着过去遭受的精神创伤，与陌生人接触时会感到害怕。也许正因如此，一旦有喜欢上的人，她会展现出开朗的一面，并给予双倍的关心。容貌与幼小的年龄相符，但有时也会隐隐浮现出如大人般虚无的哀愁。

与主人公亡故的恋人同名，使主人公更加坚定了守护这位与自己偶然相遇的少女的决心。



堂渚　NAGISA KIDO

CV：梨本悠里

穿着哥特萝莉式衣着的女生，看上去天真可爱，人畜无害（PS2 版中年龄为 20 岁）。似乎是在打工回家的途中被绑架带来参加游戏。从始至终，她在思考、发言和行动时神经屡犯大条，不时让周围的人浑身脱力，但这一点却在这个持续着紧张气氛的游戏中产生好的影响，使她成了在无意识中缓解紧张局面的和谐气氛制造者。

平时虽是个慢性子，但在要动真格的时候，她那令人难以置信的犀利思维和闪电般的行动，与平时的样子简直有天壤之别。



矢幡丽佳　REIKA YAHATA

CV：桜花春日（PC）／田原なおみ（PS2）

女大学生，专攻数学科学和逻辑学。在校内被绑走，被迫参加游戏。容貌端正秀丽，头脑清楚明晰，对现实完全不抱期待，是个一般会选择最安全的行事方式的现实主义者。她不知道在这个游戏中该相信谁，又会被谁背叛，于是不和其他参加者接触，保持单人行动。

怕死的她为了能够存活下去，早就做好了杀人的觉悟。常会冷静地制定万全的战略战术，一旦与之为敌，将是非常棘手的角色。



北条花梨　KARIN HOJO

CV：紅月ことね

运动少女，活泼的假小子脾气，不管遇到什么都会笔直向前冲。和看上去一样，运动神经发达，就算面前困难重重，也都能统统克服。为了支付身患重病的妹妹花莲所需的巨额医疗费而自愿参加游戏，并决心获得游戏的胜利。但她心里也害怕自己的手会沾上他人的鲜血，在拯救妹妹与杀害他人之间矛盾挣扎。



陆岛文香　FURIKA RIKUSHIMA

CV：HARUNA

公司的女职员，似乎正在某知名公司从事接待员的工作。也是强制参加游戏，但对这个疯狂而不合理的游戏表示反对。她与摸索用和平手段解决问题的主人公意投气合，于是决定和主人公共同行动。对他人态度严厉，是犹如主人公一行的大姐姐一般的存在。



乡田真弓　MAYUMI GODA

CV：里都

公司职员（PS2 版设定为公司的董事长）。穿着高雅，从言行举止间可以清楚地看出其挥洒自如的成熟气质。她是游戏参加者中最为明智的人，因而从游戏一开始时似乎就成了大家的领导者。因为其年龄的成熟，她会自然而然地成为游戏中的调停者吗……



手塚义光 YOSIMITU TETSUKA

CV：一条和矢

自由职业者，自称公司职员，但从外表和

[illegible]看来却完全不像这么回事，全身散发着恶人气息。在开始参加游戏时还对游戏抱半信半疑的态度，但很快认清现实并融入了游戏。平时性格轻率、头脑灵活，是个即使对杀人也毫不介意的冷酷男人。被游戏中唯一的军人高山称为“麻烦制造者”、“最不想与之为敌的人”。



叶月克己 HATSUMI HAZUKI

CV：大久保けんたろう

不论身居何处都勤勤恳恳的中年地方公务员。为了回到家中，见到苦苦守候的妻子，也为了比自己女儿还年少的其他参加者能平安无事地回家，开始和主人公一起探寻生还的方法。



高山浩太 KOTA TAKAYAMA

CV：水瀬慮介（PC）/ 但馬綾介（PS2）

以佣兵为业。唯一拥有丰富战斗经验的人，在制定战略的能力上，也无人能与之并驾齐驱。擅长使用枪械，对必要情况的杀人并不反感。他是游戏参加者中唯一持中立立场的人，与其携手相对容易，但要想对其信赖，却不太容易做到。没有表情也没有感情，只考虑如何让自己从游戏中生还。综合实力很强，运气却很糟糕。



长泽勇治 YUJI NAGASAWA

CV：南（PC）/ 本橋大輔（PS2）

带有危险想法的家里蹲少年，平常喜欢在家上网（PS2 版是在放学途中被绑架）。对杀人行为抱有期待和憧憬，总是重复说着“好想看看尸体”“好想杀个人试试”之类的不正常发言。由于在这个法律无法干涉的游戏中出现了杀人的机会，于是从一开始就企图杀人。他讨厌照顾小孩子，一与手塚接触就马上变得冲动起来，性格很单纯。

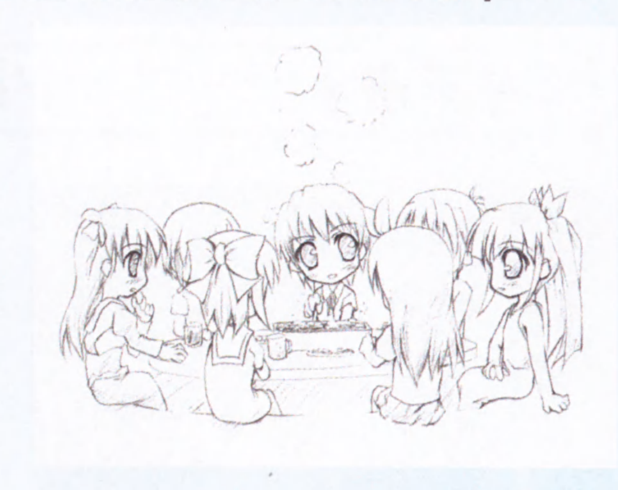


漆山权造 GONZO URUSHIYAMA

CV：水瀬慮介（PC）/ 但馬綾介（PS2）

一看见女性就妄图加以调戏，又丑又肥又腹黑的中年变态色老头。他在这个与外界完全失去联系的无序世界中，将自己的丑恶面暴露无遗。因在过往的人生中还未曾被女性温柔相待过，所以一遇到正面冲突便会弱到不堪一击。





【追加软件功能一览】

1、地图扩张机能，可显示地图上房间的名称
2、模拟 GPS 机能，可显示当前所处位置
3、在地图上显示项圈的位置，电池耗费量大
4、在地图上显示 Joker 的位置，电池耗费量大
5、在地图上显示除 Joker 外所有 PDA 的位置，电池耗费量大
6、可利用馆内的动态感知装置
7、利用网络实现无线通信功能，通信双方都必须安装，为此在馆内放有两个芯片
8、自动攻击机械，使用已获得的武器，通过网络远程操作。电池耗费量大
9、房门远程控制器
10、设置炸弹及其控制器
11、屏蔽功能为探测 PDA 或项圈的软件，电池耗费量大
12、显示残余生存者的数字
13、可进入禁入区，电池耗费量大
14、显示某地区转为禁入区的倒计时
15、探测楼层中的陷阱，并在地图上显示出来
16、软件一览表
17、规则一览表
18、换气管道的设计图

主要声优水濑虑介致中国玩家的角色体会

大家好，我是水濑虑介。

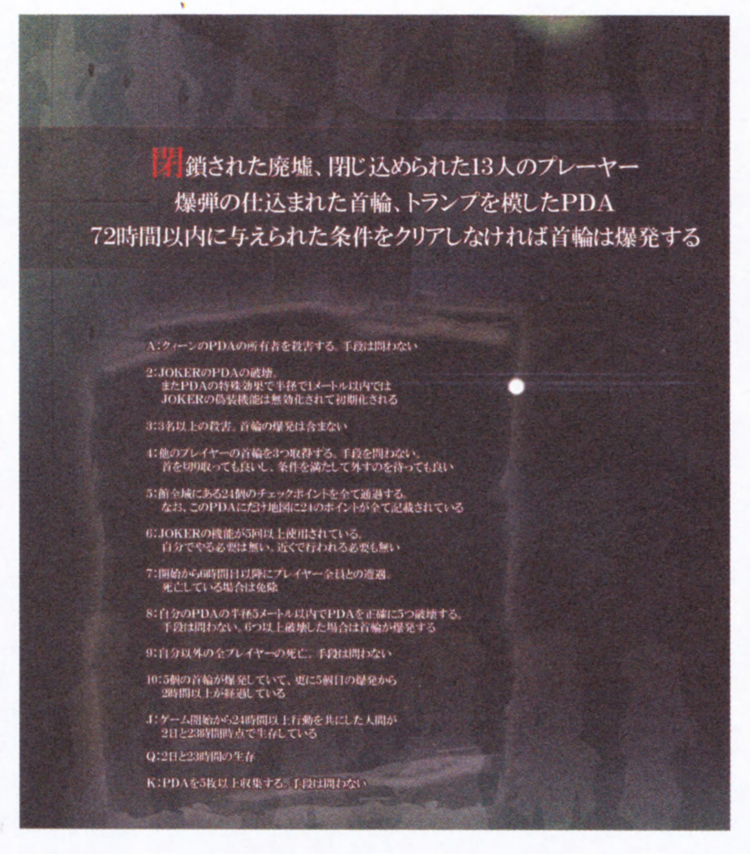
对我来说，充满谜团与悬念的『Killer Queen』是一部非常有趣的作品。因为我在其中所配的高山和漆山两名角色都具有很鲜明的个性，所以在配音工作中充满了乐趣。

高山在故事中是非常重要的角色，要表现出时而作为敌人、时而变成己方的他的力度与存在感，是一件很不容易的事。

漆山的年龄是出场人物中最大的，因此我竭尽全力去挑战看看，自己能否演绎出中老年男人的气质。但是和想象中不太一样。于是我还是按照自己的喜好进行了配音，这样在故事中的声线会不会好一些呢（笑）。

另外，要说最喜欢的角色的话，除了自己演出的角色以外，就是咲实了。无论是觉醒前还是觉醒后的她，都非常不错。

那么，请多关照。




一日目开始 与咲实的相遇


卷帘门陷阱发动


无可名状的无头死尸


在禁战区与咲实交谈


七人在房间中交换情报


三人在禁战区内就寝

咲实篇——Killer Queen

一日目

在陌生的环境中，总一邂逅了咲实，一个与逝去的青梅竹马神姿颇似的女孩。

莫名其妙地被带到不知名废墟的二人，在一开始就遭遇了恐怖的事实。远处的房间中霹雳一声，呈现在他们眼前的是……无可名状的无头尸体，以及被吓呆的乡田等五人。

毫无实感，却又异常冰冷残酷。而面前的五人，各抱想法，虽有宽容善者，亦不乏心怀鬼胎之恶人。最后，七人各自离散，只余咲实、文香二人与总一做伴。

一行人寻求出口，途中又有天真烂漫少女渚相陪为伴。但世事难料，天降陷阱斩断缘结，突然出现的手塚残忍地杀害了文香，渚也生死未卜。悲痛的二人告别文香，踏上了寻找渚的路程。途中悔恨交加的咲实终于抑制不住自己的悲痛，说出了事实的真相：持有 Joker 的咲实的真正 PDA 是……

Queen。

只要杀死 Queen 便可以解除项圈，但是被过去束缚的总一，决定保护温柔善良的咲实。

终于，二人找到了身陷险境的渚。保护渚的女孩花梨和长泽陷入了战斗，扭曲的家里蹲少年终究不敌青春阳光的运动少女，悻悻逃走。好不容易又找到了同伴，花梨却因为自己拯救妹妹的执念而坚持单独行动，不想再看到有人死去的总一将情报告诉了花梨，然后带着咲实和渚向禁战区移动。

二日目

在安全区域度过了夜晚的总一三人，却接到 PDA 意外的警告：离一楼转为禁入区只剩三小时。这时，长泽再次挡在了三人的面前。在进退两难之时，总一等人与花梨顺利合流，制定策略，击晕了弓箭弱鸡长泽。正当四人准备上楼时，总一不忍丢下长泽，也将其抬上楼。不久后长泽醒来，瞬间暴走，发誓要恩将仇报，然后抓狂似地不见了踪影。

放虎归山的总一等人形势不容乐观，为安全起见，朝西南端遇敌率较低的禁战区进发。然而总一并不知道，背后一双幽绿的双眼正如虎狼般凝视着四人。

正当他们进入安全区域，打算松一口气时，总一却发现面色惨白的花梨正惊恐地看着手中的什么东西，嘴角不停抽搐。

那是手枪，实弹手枪，不过是普通的杀人武器……这样的话，在更高层一定会有更可怕的武器。渐渐冷静下来的四人，决定尽快去向最高层。很快，他们来到了四楼，突然背后一声清脆的炸裂……

是枪击。来自丽佳和谜之男子的枪击。无心恋战的四人只得转身逃跑，有惊无险地躲过了丽佳二人的追击。历尽千辛万苦来到六楼，却在安全区域遭到了手塚控制的不明机械以及埋伏已久的手塚的攻击，总一身负重伤，左臂流血不止。咲实奋不顾身地砸倒了手塚，大家才得以顺利逃脱，总一经过救治也终于苏醒过来。短暂商议后，他们决定了下一步作战计划——封锁电梯并据守楼梯。

四人顺路来到藏有军火的仓库，不想杀人的总一决定将这批“大规模杀伤性武器”带到电梯处然后送回一楼老家，但途中再次遇到持枪的长泽的阻击，总一四人决定采取迂回战术，但长泽始终纠缠不休，明白那是因为 PDA 新软件功能的总一他们，无奈将长泽引入了战斗禁止区域。遇见了“自行火炮”的长泽情急之下慌忙开枪，结果因违反规则而被项圈炸死。

心感愧疚的总一拾起了长泽的 PDA。8 人，


梦中的恋人


主角被不明机械射中


探索完六楼的四人开始交谈


渚亲手做的晚餐


高山的强袭


渚决定帮助总一


身为官方人员的渚在职员室内诉说自己的过去

是此时生存玩家的数目。处理掉武器、搜索完六楼并在楼梯口筑起掩体的总一一行终于迎来了二日的终结，咲实与总一之间也萌生了深厚的爱意，然而死亡的游戏还没有结束，迎接他们的将是什么呢……

三日目

因电量不足而失去了项圈探测功能的总一等人在安装新软件后，发现丽佳二人正朝楼梯口高速移动，一时退回，又突然返回袭击。在高山即将完全制伏总一时，咲实的手枪喷射出了火舌，三颗子弹狠狠地打穿了穿有防弹衣的高山的肋骨。正当高山投降并接受总一提出的条件时，一个不祥的人影出现在换气管道之中。

射杀。高山瞬间倒地，手塚的脸上洋溢着快感，总一四人只得先行逃离。

高山被炸死之后，剩下的希望就落在了乡田身上，但是去往五楼的通路已被切断，四人决定先寻找打开卷帘门的方法。但在寻找途中他们无故被困，打开PDA才发现乡田竟然无端消失了。原来乡田竟进入了建筑的控制室，打开了建筑的制御系统困住了总一一行，而且，掌控和引导游戏的进行正是乡田的工作。

四人踩上发光的机关脱出困境，但却被机关截为两组，总一的脑海中再次浮现文香的死状。

在复杂的情势下，渚摘掉了伪装很久的假面具，在了解总一守护大家的理由后，用近似不可思议的行动帮助四人合流，并进入了一个职员室。同时，总一等人也了解到，原来渚竟是管理方负责摄影和录音的卧底。而另一个更大的阴谋正浮出水面……

整个生存游戏是一个供大富翁们娱乐的赌博项目：谁生，谁死，谁会是背叛者，谁不是背叛者，一个夜宵式的游戏而已。他们想看见的，是人自己的混乱，享受玩弄人于掌心的快感。

通过渚的话，咲实了解到总一想拼命保护的其实是已故的恋人，也了解到渚那牢牢刻印在心中的悲伤的过去。因为受到总一与咲实间无法斩断的信赖的感召，渚决定将伙伴们安全地送出游戏。总一等三人也听从了渚的话，开始向控制室进发。

还有12小时。在躲过了警备装置的袭击后，面对眼前的手塚，试图提出交涉的总一再次遭到暗算．正当手塚将要杀死总一时，渚开枪射中了手塚的右手，逃走的手塚也终于被丽佳射杀。

之后，四人到达了控制室，见到了管理方的乡田，在得到两台PDA后，花梨顺利解除了项圈，然而总一早已抑制不住内心熊熊燃烧的怒火，乡田见势不妙，落荒而逃。接着，总一等人开始联系丽佳，开出条件并约定时间地点，准备展开最后的交涉。

但是，绝望的状况再次出现，渚无法解除总一的项圈。正当总一理所当然地准备放弃时，咲实砸碎了自己的PDA，用真心唤醒了绝境中的总一。陷入绝境的两人，却积极地寻找着生存的途径，终于，管理方承认了他们的行动，并提供了相应线索：TOOL-OFF-LIMITS COUNTERMEASURE，在安装工具后，便可阻碍离安装PDA最近的项圈的信号而使项圈不起爆。只要得到配置的两个工具便可存活！

众人在赶去与丽佳会合的途中，发现乡田已经死亡，而丽佳也被地图所屏蔽。四人乘电梯来到六楼，开始与丽佳交涉，抱有不信任感的丽佳对总一等人展开了攻击，但最终还是被总一的执着所动摇……

终章

湛蓝的天空下，一个天真可爱的女孩，一对充满活力的姐妹……

谈笑风生间，另外两人的身影渐渐出现。

这并不是梦境，从那以后，他们各自走上了自己的道路，希望的道路。

现在，他们将沿着樱花绽放的道路共同前行。

是啊，明天也要用笑容去面对呢。


砸碎PDA的咲实与总一同甘共苦


在烟雾中总一制服丽佳


负伤的总一说服丽佳


六人逃出生天


推倒情节


[哔——]情节


与优希相遇


项圈起爆之前


和优希一起睡去


发现花梨的尸体


发现咲实的尸体

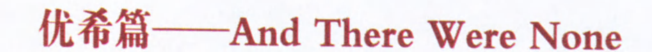

优希向自己腹部开枪



叶月被刺伤


重见总一


优希挣扎



优希篇——And There Were None

一日目

在陌生的环境中，总一静静地环视着周围。传来宛如蜻蜓点水的声音，门后是无暇的少女面庞。

少女的名字叫优希，总一决定带上她去其他地方一探究竟。

静寂的房间中，呈现于少女眼前的却尽是冰冷的恐怖，那是一具女孩的尸体，扭曲的清秀面庞让总一顿生错觉。目睹此景，总一更下定决心，要保护眼前的女孩。

在寻找入口的途中却遭遇了两个不速之客——手塚和漆山。手塚称他们也正在寻找脱出之法，总一便应允一同前去。四人一起来到入口大厅，遇见了叶月等四人，几言不欢，但由于大家都无法确认游戏的真实性，八人还是一同行动了。

然而，等待他们的是……尸体，之前所拾手机上运动装少女的尸体。

手塚笑了，为确认真实性，残忍的他顺利地炸飞了少女的头颅。顿时剑拔弩张，在总一的怒目相视之下，手塚一行人将优希抓作人质，扬长而去。

剩下的总一等三人也开始向北行动，途经玄关之时又遇见了高山，虽欲合流，但高山坚持独行。于是三人开始向楼梯移动，在黄昏时分终于来到了一楼楼梯口前，静静地等待着还未上楼的杀人凶手的到来。但这时出现的，却是手持武器的手塚等五人。救人心切的总一将身探出与优希一目相交，却只能无奈目送其离开。

二日目

早上，躁动不安的PDA敲打着三人的神经，再过三小时，一楼将成为禁入区。

久久守候无果的三人决定上二楼的电梯处看一看，行进途中忽然听见微弱却天真的女孩的歌声，循声寻去，看见了穿着哥特萝莉装的少女——渚，便组队一同前行。途中，渚拿出自己发现却不知为何物的玩家计数软件，发现玩家剩余数量为九，这意味着什么呢?

总一一行四人，高山一人，手塚一行五人，加上未知的一人，一共该是……

十一人，而PDA显示只有九人，非常诡异。

推测无用，四人为了见到可能已死的凶手，继续前进。来到电梯处，但电梯已损坏，万般无奈，一行只能前往二楼楼梯口守候猎物的光临。然而血迹、腐肉、尸块，让人充满呕吐欲望的中年妇人的尸体映入眼帘。

这便是十一人中最后的那一人。

"是优希！"突然，文香看到了远处弱小女孩的身影，总一和优希终于紧紧拥抱在了一起。从优希的口中得知，手塚一行人起了内讧，当手塚刺伤漆山时优希便趁机逃走了。

之后，疲劳的五人一同来到了四楼的禁战区，探索时优希和渚掉进陷阱，落到了楼下。但当总一等三人下楼寻找时，手塚又挡住了他们的去路。但他们使用巧妙的威吓射击和诱导战术骗过了手塚，成功抵达三楼。但当他们抵达时，发现渚已被射杀，幸好优希安然无恙。

还剩八人。

回到四楼，不见手塚，四人决定向顶层进发。中途却遇到了长泽的拦截，总一左手被击中，叶月见状反击，射中长泽右足，长泽负痛倒地，总一四人趁隙逃离。

三日目

不知不觉中，三楼也变为了禁入区。

在四楼楼梯口，叶月紧张地向五楼张望。当确认无人后四人闪出，但遭到丽佳的伏击，文香被流弹击中。危急时刻，高山用催泪弹帮助众人虎口脱险。但文香最后还是因伤势过重而死。

之后，叶月来到了高山在五楼堆砌的据点，在那里发现了高山从六楼运下的机关炮并击退了丽佳。而此时，受伤的总一与优希又[哔——]了一次后沉沉睡去。

总一醒来后发现优希不见了，急忙四处寻找。结果在据点处发现背部中弹、已经死亡的高山，和身体被刺、血流不止的叶月。临终前他依稀吐出真相，并嘱咐总一小心，但遗憾的是总一没能理解叶月的意思。

行进中，总一注意到残余人数只剩下另外两人，总一越发焦急地寻找着优希。他首先看

到的是丽佳的尸体，身体保持坐姿，手中还拿着枪，头颅被炸飞到数米远之外。接着看到的是长泽的尸体，他中弹无数，却被来复枪支撑而站立着，头颅同样被炸飞。

终于，总一找到了昏厥的优希。在确认优希无事后，他发现另一个光点在 PDA 地图上移动，但很快也停止了。出现在总一面前的，是全裸的手塚的尸体，死因是枪击。

房间中，优希醒来，但是总一开始怀疑，所有的线索都指向一个目标。杀人凶手是……

眼前的少女。杀死了大家，掌握了项圈不起爆方法的可怕少女——优希！

眼前的少女笑了，以真实的面容笑着说出了所有的真相。背叛、诱杀，一切都在计划之中。但是，有着悲惨过去的少女所唯一不能杀的，就是总一，她所爱的人。并且……

“杀了我吧，哥哥。”

在总一的惊愕中，优希用枪对准自己的腹部连开三枪。

在总一的怀抱中，少女告诉他解除爆破装置的方法：射击自己的颈部。优希后悔自己没能帮心爱的哥哥解除项圈，但总一毫不犹豫地扣动了扳机……

终章

这里，是地狱吗？不，是医院。眼前的少女，缓缓睁开了双眼。还活着，我们还活着！

以后，两人就一起在这无垠的蓝天下生存下去吧。没有什么好害怕的，只要有你，只要有你。


一同洗澡


丽佳埋伏，文香中弹


天空下的二人



FLAT 监督寺月恭一致中国玩家的创作感言

初次见面，大家好，我是「**キラークイーン -Killer Queen-**」的监督兼制作指挥，寺月恭一。

『Killer Queen』这个游戏是由我、负责写作剧本的健速先生、以及 FLAT 所属的制作人员——负责原画的己即是空和负责程序设计的**スエマン**四个人共同推敲研究而制定的游戏制作项目。

这个游戏是来自“想做一个故事性很强的 ADV 游戏”这样一个想法，但到底要做成怎样的故事呢？我们就这一点提出了各种各样的方案，感觉上，我们就是把这些意见整合起来，然后才决定制作『Killer Queen』的。

一开始是“单纯的逃生游戏”、“集中在密室里的人群”、“加上各种对逃生的限制条件”。

接下来就想到“配发一些写有各种逃生条件的卡片道具”和“在极限状态下的游戏”，还有“给主角加上为了逃生不得不杀死女主角这样的条件”。

大家觉得不错后，又继续追加了诸如“选定扑克牌中的 A–K 以对应 13 个人”、“把万用牌（译注：即 Joker）作为特殊的特别附加卡片加入其中”等想法。

按照这样的流程谈了一通之后，各种点子就逐渐地涌出来了。像这样一边说一边想出新点子的过程只用了大约 4 个小时的时间，我说“那就这样做吧”，就此做出了决定。

虽然当时担任剧本的健速先生对如此简单就作出决定还心存顾虑，但还是很快就将剧本的大纲完成了。当然，之后的制作也经历了很多曲折，大家经常会通宵集中讨论。虽然很辛苦，但总算能顺利完成作品并把它带到了大家面前，实在是非常高兴。如果这部作品能让大家感到一点点的快乐，在下深感荣幸。



寺月恭一致『二次元狂热』读者及玩家的信

十分感谢，大家能对日本的游戏抱有兴趣。只要大家玩过我们的作品，无论有多少人，我都会觉得十分荣幸的。只要 FLAT 的游戏还能给大家带来哪怕些许的快乐，我都会非常开心。如果感兴趣的话，不妨也来试试我们制作的射击游戏。我们会期待你们玩后的感想，不必多虑，请把感想发给我们吧。

今后也请多多关注 FLAT。

From 寺月恭一



♠♥♣♦ Killer Queen——黑化背后的故事 ♠♥♣♦

NG集的诞生——突发其想

『Killer Queen』确实是个很特殊的游戏，连Extra都给得都很厚道，通关后的玩家会发现，这个游戏不只有CG有BGM有**おまけ**，还有一个声优NG集。

说起这个NG集，还是寺月恭一先生自己突发其想而做的，尽管很多人也认为这破坏了游戏的整体形象，是画蛇添足的东西，不过我觉得，这倒是一个很人性化的设定，或者说是欢乐的治愈药的话可能会比较妥当。在一开始提出提案的时候，就有人提出过异议，但是最后还是以大概八成的赞成率通过了。

虽然自己还在矛盾，结果寺月先生转念一想，算了，一生就这一次也说不定，于是还是决定做了。不过不找反对者协助的话还是很困难啊，寺月先生这样想着，找到了**スエマン**和己即是空，结果被二人直接三振回老家了。

“你看别人也不做吧，放弃比较好，嗯。”

“啊，快没时间了，赶得上吗？”

“运行脚本谁做啊，我是不想做。”

寺月先生顿时很无语。

“这个，我们也没反对……按你喜欢的方式做就好了。”

寺月先生此时一定很想去富士树海了，玩笑而已。一个人做就一个人做吧，泪流满面，顺便一说，这时离预计完工时间只剩下4天。

简直是死亡倒计时，寺月先生的脖子是不是也像套上了项圈一样（笑）。于是开始制作，声音调整，文字搭配……结果——很违和。你可以想像，一个声优配着配着突然换成本音，一个萝莉腔顿时变作了大妈……这样的话你会怎么想……

一个字：雷。

无奈之下，敬业的寺月先生再次调整、再次搭配，不断试行，不断调整。估计此时寺月先生终于明白其他人为什么不做这个NG集了。

但不管怎么说，NG集终于还是在一个人的努力下完成了，可喜可贺，那时一定有一股成就感油然而生吧。正因为寺月先生那自我满足的奋斗，所以才有了今天欢乐的NG集。

再次感谢寺月先生的努力。

原声集——不卖会亏本啊

『Killer Queen』在音乐制作上非常不错，也算是托了BGM的福吧，音乐与场景、事件的搭配恰到好处，没有什么违和。“Movement”这首歌的味道让我想起了少年漫画，而“Pale coloured river”让我想起了『EVER17』。不过最舒适的果然还是“Immorality and ecstasy”。至于OP“**トラワレビト**”，无论是南姐的版本还是**遊**女的版本都很具表现力，南姐的版本给人更多的感觉是情感与挣扎，而**遊**女则是在诉说在这绝望中相爱的宿命。当然，在个人偏爱和先入为主等多重因素的影响下，在下还是更喜欢南姐的版本。ED『**桜華想恋**』是宁静抒情的曲风，仿佛有一种一切都结束后，二人面对天空，那种安适与欣慰，恋人轻柔依偎的感觉。大概是这样吧，我也是团员（笑）。

『Killer Queen』的原声集销量很不错，第一次通贩后，很快又传来了要求再卖的呼声。但寺月先生其实本来是打算把这个销量很好的原声集当作游戏特典，附送给现场的购买者的，



但这个“疯狂”的想法很快被现实驳回了。

寺月：“来夏季 Comike 买『Killer Queen』毫无一例外全送原声集吧，多么大手笔，多么牛X呀！”

スエマン：“那不是摆明了亏本吗……”

己即是空：“起码也得要回本吧……”

结果就以 500 日元的价格卖了，不过还是很便宜，对日本人来说，几乎也就等于白送。

顺便一提，前 100 名到场购入游戏的有爱之人还是得到了 FLAT 的扇子一把。

寺月先生，把扇子也卖了怎么样。

PS2 版与 PC 版的比较

剧本设定——“改”多“进”少

虽然 PS2 版的剧本仍由健速担任，但无论主人物设定、剧情、以及剧情关键部分及要素的设定上，都发生了不小的变化。比如在**咲**实线中增加了原先未在本线提及的叶月为同伴（途中死亡），而将原设定为同伴的花梨变成了丽佳的枪下亡魂，从而引发了不少玩家的怨念；还有将原先的项圈爆杀装置改成了与项圈相联结的警备系统。虽说适应了年龄限制、减少了血腥表现，但却大大削弱了游戏的残酷程度和紧张感。

不过值得庆幸的是，PS2 版的剧本还保持着和 PC 版同样流畅的逻辑，在此基础上增加了很多新的场景和事件，通过大量的语言描写，将人物性格刻画得入木三分，并且更加透彻地点出了各个玩家参加游戏的原因，突出了玩家间的猜忌与不信任感，表现了人性的脆弱，现实而有力。这点还是值得肯定的。

在剧情上，除了 PC 版原有的**咲**实线和优希线以外，还为原作中人气超高的渚和丽佳追加了两条线，一共四线进行，并且对原有两线进行了大幅改动，全新的故事使老玩家也可以投入其中、不觉乏味。并且，在不同的线中，人物所表现出的性格也不尽相同。比如**咲**实线中性格稍显扭曲的丽佳，在丽佳线中就会变得温柔而脆弱，这也可以说是 PS2 版的一个亮点。

画面效果——脱胎换骨

PS2 版非常有诚意地将人物立绘、CG 以及背景全部重新绘制，人物更加精致，画面更加精美，CG 更加传神，较之 PC 版的画面质量有了大幅提升，让人大呼过瘾。不过有一点值得商榷的是，由于 PS2 版有 D 级（17 岁以上）的年龄限制，因此将人物做了萌化设计，比如把原来面目狰狞的手**塚**大叔变成了英俊潇洒的美青年；在 CG 的血腥表现上也做得更加模糊，其视觉震撼力自然无法与 PC 版相提并论。除这点以外，其画面细节的处理、视觉舒适度，以及 CG 的增幅等，总体评价都好于 PC 版。

系统设定——进化和创新

比起 PC 版系统，PS2 版系统不由得让人长舒一口气。菜单呼出快、可实时回顾配音和返回场景的回顾系统、几乎是五分钟一存档的小节快速存档等，都让人感动得热泪盈眶，PC 版与之相比，顿时相形见绌，特别是回想模式的单句式回顾和那超低的反应速度（后来在 2008 年新版中修正）常常让人欲哭无泪。称为飞跃式的进化，应该说是恰如其分。

除进化外，本作的创新虽说是娱乐大于实质，但也可圈可点。本作增加了全新的赌博系统，玩家一开始默认拥有 100 枚赌博币，可在各个玩家身上下注预测他们的生死，每个玩家的最大投注数为 10，当然也有相应注率，死亡机率越高注率越高，赌赢可获得投注数乘以注率的赌博币，当所投注玩家死亡时如果还有赌博币的话也可以继续下注。而当游戏通关后，还可以将赌博币兑换金钱来购买 CG 或声优特典（笑）。严格来说，这就是个一次性游戏吧，强烈建议在一周目、没被剧透过且最好没玩过 PC 版的情况下进行。

意犹未尽的赘述

距第一次封盘的时间已经一年有半，托某大大的福现在又有了一次重温的机会（笑）。

相信很多人都是通过这个游戏才认识了 FLAT，通过担纲剧本的健速先生才认识了负责企划、执导的寺月恭一先生和负责原画的己即是空先生。当然，它也让我们记住了**遊**女的名字，我至今还常被 OP 和 ED 感动得热泪盈眶。

这真的是一个很难单纯用分数来评价的游戏。虽然流程很短，故事也没有想象中那么神奇，但真的很有趣。我想，在游戏中没有什么事情比有趣更重要了。这就是健速先生的实力：他能用平淡无奇的文字揪紧人心。当然，设定也很齐全、很出彩。密室逃脱、死亡游戏、限制条件、在极限状态下诞生的爱情，给他创造了发挥实力的最佳舞台。

故事分为两个平行章节，如果这个游戏只有第一个章节的话，我想这款游戏很快就会从我的记忆中消失，但这个游戏还有第二个章节；对我来说，这才是整个游戏的开始。

希望与美好的东西在一瞬间被抹杀，然后一边将你引导向光明的出口，一边肆意践踏着你心中美妙的幻想，最后在你奄奄一息之时赐予你新生，大善大恶霎时灰飞烟灭。

这是一种胆识，也是一门艺术。

宏观的审视难免笼统，让我们再来看看细节。

因为自己单纯的好奇心，也曾去看过很多人的评价，对于剧本的评价都尤其高。老实说，围绕这一体裁而展开的故事已经屡见不鲜，甚至很多人已经有了孰生孰死的“先见之明”，如此看来，剧情本身就该毫无悬念，而且从两个结局主角都存活的结果来先入为主的话，几乎可以断定，故事定会落入俗套，而为什么一个看似并不出彩的剧本却能抓住如此多的眼球？仅仅是冲着健速来的吗？我想不仅仅是这样。

首先，项圈的设定。并不是因为其爆炸时血光四溅的视觉冲击效果，我们已经对烂肉场面有了足够的抵抗力，而且游戏中也没有刻意去提供大量重口味的 CG。但如果我们设身处地地站在游戏中玩家的角度考虑，项圈所带来的，实际上是空前的心理压力。它锁住的不是人的性命，它真正的用意在于束缚人的头脑，从而产生畏惧的心态，加剧心理的混乱。但很快，我们发现，呈现在我们眼前的不是一出在鸡蛋上跳舞的闹剧。一次次大胆的行动、一次次突如其来的袭击，都令人眼前一亮，使人精神振奋。

其次，规则的设定。这正是整个游戏最大的亮点。一般人看到规则的时候，都只会去考虑规则的真假，去利用规则或是破坏规则，而这时候，人就已经慢慢陷入了思维的泥潭。对于规则，人的思维产生的一个最大的盲点就在于：往往默认了规则的健全度而没有去考虑规则没有规定的东西，从而被玩弄于鼓掌之间。从游戏的一开始，健速先生便早早地搬出了完整的规则，不时地扰乱旁观者的思考回路，直到最后我们才发现，所谓的规则不过是一个玩笑——被骗到了啊，大概就是这样的感觉。

最后，是男主角。你确定这不是某特摄片的男主角吗（笑）……平时性格硬不起来，到关键时刻也不见得能冷静下来，但每次一乱来的时候就释放出了无限的 NT 力。连箭射枪击都能在极限位置擦脸而过，一个左臂、一个离大脑不远、一个离心脏不远——根性、信赖、不屈、热血，把某人从头骗到尾，着实逆天。

因此，玩过『Killer Queen』之后，隐隐感到，与其说这是健速先生意外的黑化作，倒不如说健速先生其实是个不折不扣的骗子（汗）吧？▲





Infinity History 无限轮回历代记

文 / 冰天火焰（KIDS FANS CHANNEL）

（编者注：由于本系列一旦剧透会失去很多游戏的乐趣，所以本文关于剧情的部分将简单带过，请各位读者有机会一定要亲自体验。）

Infinity 是株式会社 KID(原) 所创立的一个游戏品牌。该系列作品共推出三部。即『Never7-the end of infinity-』、『Ever17-the out of infinity-』、『Remember11-the age of infinity-』。国内的玩家们喜欢把它们统称为 Infinity 三部曲。在 KID 的游戏当中，除了在国内红的发紫的 Memories Off(秋之回忆) 系列之外，知名度最高的便要数这个 Infinity(无限轮回) 系列了。

一直以来有一种误解，认为 Infinity 系列是以推理为核心的纯理科系文字 AVG 作品，因而很多不喜推理和理科系文字的玩家都对其敬而远之。这一观点在同为 KID 游戏玩家的『秋之回忆』系列玩家群中十分普遍。其实，这个系列的前两代作品 Never7 和 Ever17 都是如假包换的美少女恋爱 AVG。恋爱成分在 Infinity 系列的中前期占据了绝对主导的地位，并且成为了 Infinity 系列走向成功和拓展用户群的重要基石。

另外，提到 Infinity 系列，就不能不提到创造这一独特风格作品、并将其发扬光大的两位核心制作人：打越钢太郎、中泽工。两位制作人凭借着他们堪比神工匠的才华，展开了海阔天空般的想象，创造了一个令广大玩家欲罢不能的无限世界，不仅因此扬名业内，也使他们自己的事业也走向了辉煌。如今回头看来，他们从草创到巅峰、再到衰落，也都是与 Infinity 系列的境遇基本相同的。由此可见 Infinity 系列反过来对两人的影响之深。

接下来，笔者将尝试以游戏回顾与制作人理念发展相结合的形式，来向广大玩家——尤其是还没有机会接触这个系列的玩家，简单介绍一些 Infinity 系列的历史。由于笔者文笔有限，且多年来无数能人志士著有多篇论述考察在前，因此文中若有浅显谬误之处，还望广大 Infinity 爱好者见谅。



从悬疑氛围中展开的恋爱故事 Never7 the end of infinity

Infinity 最早的作品其实并不是后来“三部曲”这样让人印象深刻又充满韵味的系列。它曾叫做『Infinity』。这部作品是株式会社 KID 于 2000 年 3 月 23 日发售在 Play Station 平台上的一款原创新作。对于 1999 年刚刚成功创造了『秋之回忆』这一自主品牌的 KID 社而言，这是该制作团队乘胜追击推出的最新作品。本作由打越钢太郎企划并主编剧本、市川和弘担任制作人、中泽工担任导演，游戏定位为恋爱 AVG。本作最早只是尝试校园恋爱以外的新世界观的一部作品，所以剧本风格与前一年发售的『秋之回忆』十分接近，风格比较伤感，生离死别的剧情则具有很强的催泪效果。

『Infinity』发售后获得了广泛的认可，而这一认可正是让其命运改变的根源。打越钢太郎和中泽工汲取了玩家们反馈的意见，并着手完善并升华这一作品。2000 年 12 月 21 日，藉由完善程序 (Infinity 发售时存在严重 bug，为此 KID 社曾为玩家更换光盘)、补完剧情、跨平台移植等多重理由，Infinity 系列真正的第一部作品『Never7-the end of infinity-』诞生在 DreamCast 平台上。



本作故事发生在一群到小岛上体验合宿生活的普通大学生中间。原本只是学校无聊的例行学业中的一部分，却因为某些超自然现象的产生而变得非同寻常。主人公石原诚面对发生在自己身上的既视感现象 (即在事件发生前就有明显预感与似曾相识的感觉) 越来越感到不安，而一只奇怪的铃铛总是在身边出现，无论怎样都挥之不去。随着那寒入骨髓般响彻心底的声音，对自己而言十分重要的女孩在眼前失去生命；更加不可思议的是，在体验了生离死别之痛后，他竟然发现这不过是梦一场。

到底这是噩梦，还是残酷现实的预言？既视感的真相究竟是什么？第六夜一定发生的悲剧能否避免？石原诚究竟怎样才能和自己所爱的女孩共同迈进美好的结局？游戏各篇的后半部分才是最精彩的地方。

Never7 跳出了校园恋爱故事所固有的世界观与套路，尝试以封闭空间下曲折而紧张的剧情发展和令人意想不到的故事真相来带给玩家全新的恋爱游戏感受。从制作者的立意而言，本作取得了圆满成功。游戏中的五位女主角川岛优夏、桐口遥、朝仓沙纪、守野至美、守野逸美的故事各有特色，且人物刻画有血有肉。虽然与她们共度的时间只有短短六天，玩家却可以在失去她们的时候体会到与主人公石原诚一样生离死别般的撕心裂肺感。

强烈的代入感正是游戏成功的根本原因。虽然只有短短六天，却有同生共死般的爱情存在，制作者们也成功塑造了“闪电恋爱也不浅薄”的成功范例。Never7 的副标题『the end

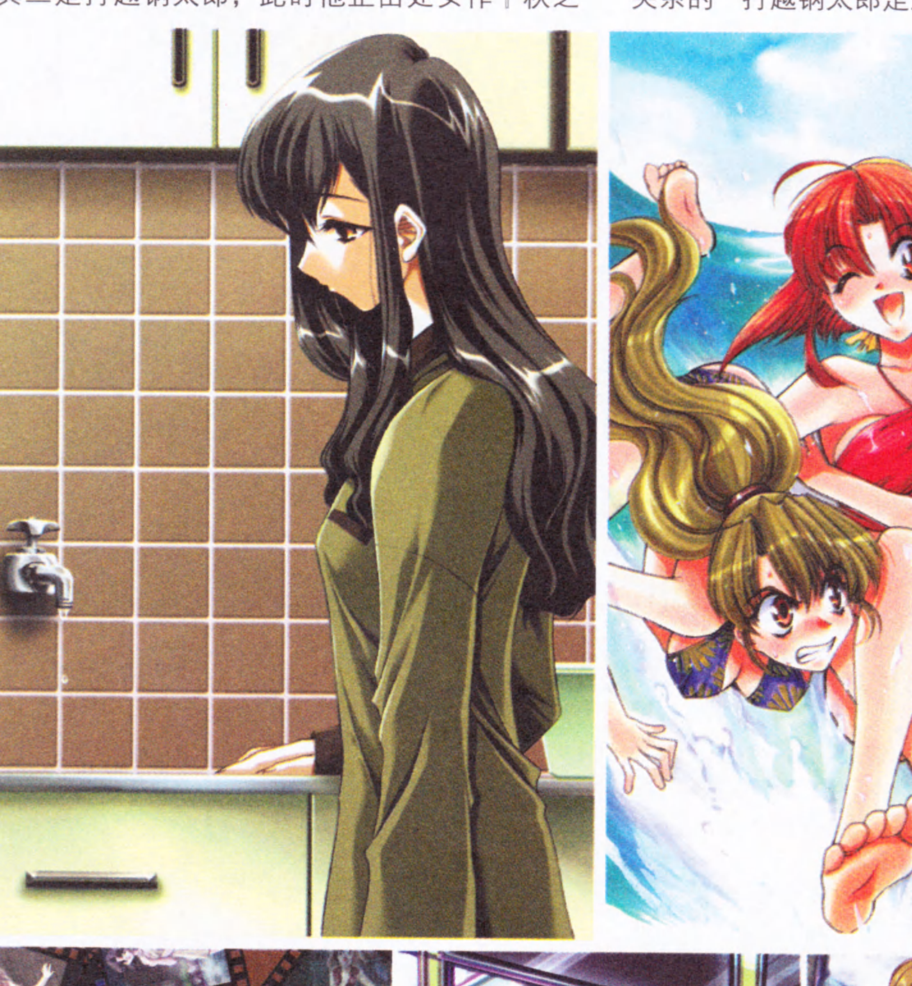


of infinity』原本只是宣传“对『Infinity』这款游戏的补完”的一个口号，后来在玩家看来却富有深意颇具韵味。这一点不能不说游戏取得了超出制作者预估的成功。

2002年8月初，简体中文版『Never7』(中文译名：『第七夜－无限轮回的终结－』)在中国发售。时值『秋之回忆』大红大紫之际，『第七夜』立刻成为了玩家高度关注的对象。除原画风格令部分玩家望而却步之外，玩过游戏的玩家几乎一致地对本作给予了极高的评价。同时对于情节设计之巧妙，人物刻画之鲜明，各论坛里也热烈地展开了讨论。不久之后，游戏的各个女主角都出现了应援团体。在接下来的一段时间里，哪位女主角的剧情最为精彩与震撼成为玩家们论战的焦点。一时间本作的声望盖过了之前成为讨论热点的『秋之回忆』。而这批玩家也成为国内第一批Infinity Fans。只不过在当时大部分人并不知道，此时在大洋彼岸的日本，『Never7』的续作已经进入了白热化的宣传阶段。

『Never7』集中了三位制作人的理念在其中。其一是负责立意且担当本作制作人职务的市川和弘。他同时也是KID原创游戏开发团队的组长；其二是打越钢太郎，此时他正由处女作『秋之回忆』的成功而在开发小组中处于身份提升的新星状态，故事的基本设定和剧本编写的执笔、监修都是由他来担当的。当然，游戏的女主角们之所以各具特色，与多位剧本家参与执笔是分不开的：日暮茶坊、中泽工等剧本家的功劳也是不该被忘记的。不过中泽工被认为在本作起到的最大的价值在于『Infinity』发售后的补完篇剧本『Infnity Cure』(此部分曾单独在NGP掌机上发售)。因为Cure篇理念的加入，本作从一款纯粹的恋爱游戏上升到了具有一定程度悬疑内容的作品。因此我们今天来定位『Never7』的剧本类型，一般都是称之为恋爱／悬疑AVG的。Cure理念的诞生，不仅仅从更高层次的角度对游戏中“轮回”这一理念进行了全新的诠释，也为后续的作品成功打下了坚实的基础。如果要是给予三位制作人对于Infnity的影响下结论的话。可以说没有市川和弘就没有这款作品的诞生，没有打越钢太郎就没有这款作品的成功基础，没有中泽工就没有这款作品的高度。事实上，『Never7』的开发，使之前作为新人在KID社内碌碌无为的在二线工作的中泽工也藉此得到了高层的青睐，而且按照中泽工在个人网站上的说法，此时也正是他与“后来成为盟友关系的”打越钢太郎走近的时刻。此时，KID社、Infnity系列、打越钢太郎以及中泽工的前途都为之改变。





















『Never7』在Infnity系列中的地位往往被因续作才成为Infnity Fans的玩家所低估，甚至被认为充其量是续作『Ever17』的劣化版。其实Never7中对于恋爱感情的刻画与塑造是同系列作品中最为丰富与饱满的，而且作品中所包含的只有KID社早期作品才拥有的纯朴以及贴近现实生活的风格，亦是后续作品有所不足之处。另外与续作相比，本作的Cure理念所给与玩家的“A与B”的抉择自由，亦是系列当中唯一的。今天我们回过头来看这个作品，它如同历史的一面镜子一样照耀着续作，让我们能够更加客观清晰地理解Infnity系列兴与衰的原因。



恋爱感情与悬疑解谜的珠联璧合 Ever 17

the out of infinity

2002年下半年，秋叶原电子街打出了大幅的楼层贴面广告，而相同的广告也出现在了巴士车体上。在业界中声望迅速提升的KID社斥巨资宣传的这部作品，正是Infinity系列的第二部『Ever17-the out of infinity-』。前作同样的制作人、剧本家和导演三位一体再度联手，针对玩家回馈而启用了作画风格更易被接受的原画家，同时又是KID社进军PlayStation2平台的第一款产品。『Ever17』所承载的是KID社的宏图大志，而它最终也不负众望，成为了同类游戏中的佼佼者，更是在整个日本游戏历史排名中留下了自己的位置。

『Ever17』的故事发生在2017年的人工岛上。主人公仓成武来到海洋乐园LEMU游玩，接连遇到了身穿狸猫装的冰冷女子月海和抱着小狗的可爱女孩可可，接下来又结识了有完美仪态的为游客作介绍的服务员“空”。另一方面，在朦胧中苏醒过来的少年，也在LEMU中遇到了热情帮助他的少女工作人员，不过更让他关注的则是身穿海蓝色制服的高中女生纱罗。游戏的序章就是这样由两位主人公的视点来回切换而组成，看似平静的游玩无法掩饰一开始就巧妙塑造的悬疑气氛，而之后一场灾难以迅雷不及掩耳之势出现之时，玩家们也被带到了全新的封闭空间之中。因事故而被封闭在海底乐园的主人公们，很快了解到了剩下的生命只有7天这个残酷的事实，而设备所显示的存活人数为7也给在场的6人留下了待解之谜。接下来，两位主人公与身边的女性们一起共度了有快乐、悲伤、温馨也有冲突的6天。过去尘封的记忆被唤醒，对未来的畅想在彼此之间毫无保留的沟通。在末日般的第7日到来的时候，在他们的心中已经有了最重要的人。而接下来剧情将给予主人公们置之死地而后生的大魄力转折，成功的脱出在此刻已经不是最重要的，最重要的是两颗心将在深邃的海底见证下永不分离。生离死别的感情固然可以再一次令玩家泪流不止，但留下的诸多谜团亦让玩家欲罢不能。当四个故事都完结之时，通往真相的道路将会开启。第五个故事给人所带来的无法料及的冲击性真相以及那畅快淋漓的大解谜，使玩家们对这个故事有了洗脑般的重新认识。而前作的玩家更能在耳熟能详的Cure中得到升华般的感动。

『Ever17』是前作『Never7』的标准续集。前作的大量设定都被完整保留与继承下来并得以发扬光大。而游戏的世界观、剧情的展开方



式都与前作十分相似。游戏的主题故事依然是美少女恋爱。只不过这次对于感情的描写脱出了仅限爱情的部分，对于亲情也给予了大量笔墨，由此剧本在人性描写方面有了更高的造诣。

本作的五位女主角小町月海、茜长空、田中优美清秋香菜、松永沙罗以及八神可可的故事在全局中有着相当平衡的地位。再加上首度启用的双主人公视点以及只有全部5个故事都通关才能体验到游戏带来的最大快乐这2点，游戏剧本达到了空前绝后的完成度。无论是感情部分还是悬疑部分都为玩家们津津乐道。以至于本作在发售后，日本多家游戏媒体甚至对它做出了二次评分，收回了之前草率的评价。

而本作的人气也如一支红色股票一样直线上升，游戏的首发销量远远无法与后期持续的爆炸销量相提并论。KID社之后又趁势推出了增强版性质的『Ever17 PE』，一样受到了广大玩家的好评。正如游戏副标题所说的『the out of infinity』。Ever17已经跳脱至比最初的『infinity』更高一个次元的高度，使infinity系列瞬间变得光芒万丈。

2004年夏天，也就是前作『Never7』登陆中国的2年后，『Ever17』的简体中文版(中文译名『时空轮回』)发售。国内的玩家终于可以体验到这一部号称KID社最高水准的作品。其实早在2004年初繁体中文版发售后，很多按耐不住的Infinity Fans就已经通过各种渠道先行享受本作带来的快乐。一时间，国内已经沉寂一段时间的infinity Fans又开始了热烈的讨论。而通过本作才成为infinity Fans的新玩家，也开始在老玩家的指点下去找来前作Never7进行补完。此时Infinity Fans群体迅速膨胀，足以同当时在国内已经无人可出其右的『秋之回忆』系列Fans群体分庭抗礼。而国内KID社游戏玩家也正式由此划分为两大派。不过由于多种复杂的原因，本作在国内的销量甚至不如前作，遭遇了不可思议的滑铁卢，叫好不叫座成为了『Ever17』在中国命运的代名词。这也仿佛预示着Infinity Fans接下来要经过的漫长的4年冰封期的到来。但『Ever17』史诗般的高度以及







Infinity Fans 的持续不断的热情，为 Infinity 系列度过这段冰封期提供了最重要的保证。

KID 社以及制作团队因『Ever17』而取得了前所未有的成就。几乎是一夜之间，担当剧本设计的打越钢太郎与担当导演的中泽工成为了玩家们眼中的明星，由制作人市川和弘领军的 SDR Project 也成为了 KID 社白金开发小组的品牌形象，株式会社 KID 当然更是名利双收。在本作中打越钢太郎负责故事设计和剧本编写、剧本监修三样工作，俨然在团队中成为了核心人物，而中泽工也将自己的演出才华得以发挥的淋漓尽致，并通过其慎密的理念使剧本在严谨方面达到了新的高度。这使他在 KID 社的地位也大幅度的提升，很快就被任命为 SDR Porject 的副组长，风头甚至盖过了专职负责『秋之回忆』系列的导演柴田太郎。

平心而论，『Ever17』使打越钢太郎与中泽工这一对“神魔”鬼才功成名就是理所当然的，毕竟游戏中有着他们不知多少的才华与心血在内。但是『Ever17』的高品质也不能说完全是由这 2 个人才决定的。2002 年，KID 社正是在事业发展的上升阶段，固有团队通过几年的历练以及招兵买马所补充的人力都使得整个开发团队无论哪个岗位都达到了人丁兴旺的程度。正因如此，作为文字 AVG 来说仅次于剧情重要程度的画面表现、音乐、系统都和剧本一样达到了近乎无可挑剔的地步。再加上次时代主机 PlayStation2 的高性能将 Galgame 的效果上升到了一个全新的高度，这些都给玩家以非常好的印象。

俗话说“好的开始是成功的一半”，正因为『Ever17』一开始就能给人以良好印象，所以才会让玩家们尽情陶醉于游戏当中乐不思蜀。另外比起在剧本一职上功成名就的打越钢太郎，本作非常成功的基础感情部分的剧本编写者世成稀多郎、梅田伸明等相对低调许多，但是如果没有他们优秀的月海篇、空篇和沙罗篇在前的话，玩家们是否有耐心坚持到打越钢太郎执笔的可可篇也是另当别论的。总而言之，笔者在这里想说的是，一款近乎完美的游戏，必然是由一支近乎完美的开发团队才能制作出来的。这也就证明了为什么后来打越钢太郎和中泽工独立支撑的作品在整体素质上出现了不可避免的明显下滑。

『Ever17』在 infinity 系列的历史地位是无须多言的：正是因为有了『Ever17』的成功才有了 Infinity 系列的概念，也正是有了『Ever17』，才有了后续诸多风格相近的作品的诞生。本作不仅将前作『Never7』的主要成功之处吸收，亦创造了更多自身独有的优点，其理念与高度都达到了不可复制的程度。对于 Infinity Fans 而言，它是永远的明星；对于制作人而言，它是永远的骄傲；对于 Infinity 系列而言，它是永远的代表；迄今为止，它也是整个 infinity 系列中争议最少的一部作品。

不过，在玩家把它奉为“完美”与“神作”的代名词的同时，也就从另一个角度彻底封死了 Infinity 再创奇迹的可能性。因为完美之所以称之为完美，就是因为它的不可超越性。从这个角度来说，玩家正如游戏中的第三视点一样，通过自己的观测决定了这个世界的前景。只是可惜，不会再有弥补的机会。Infinity 也在无限荣耀之中不可避免的迈向失败。





制作人疯狂与玩家抓狂的悬疑顶峰
Remember11

与『Never7』到『Ever17』的 2 年时间相比，新的续作到来的时间让玩家觉得很短。在 2003 年发售的『Ever17 PE』中，附带了一段长达十几分钟的宣传影片，玩家因此得以第一次与 Infinity 系列的第三部作品亲密接触：它就是『Remember11–the age of infinity–』。

从玩家的角度来说，能够在如此短的时间内就能玩上优秀作品『Ever17』的续作，这种幸福感是溢于言表的。可是此时玩家并不会知道，『Remember11』对他们而言绝非他们所想像的那样，更不是他们期待中的续作。正是这一点让『Remember11』在 2004 年 3 月 18 日发售后成为 Infinity 系列中“永久的 Infinity”，『Ever17』时代的众口一辞变成了针锋相对的两派，留下了永无休止的争议。

『Remember11』在世界观的设定上与『Never7』和『Ever17』非常相似：依然是以灾难片的风格开场、将主人公们封锁在密闭的空间当中，在同样的 7 天内接受命运的煎熬。

2011 年，女主人公冬川心在乘坐民航客机上偶然结识了活泼可爱的小学生楠田悠尼，两人显得十分投缘。而另一方，男主人公优希堂悟却一个人默默地登上钟塔，在暴风雪中寻找着自我。然而随着冬川心读完写有日本史上多



重人格的女性杀人犯犬伏景子的纪实报告，仿佛被她震撼的内心所牵动，上空的飞机遭遇了乱气流挣扎中坠毁在雪山中；而优希堂悟也在钟楼顶上被看不清的人影推下，坠入寒风之中。

故事由此从双视点轮换变成了单视点。在先开始的冬川心篇中，主人公将在雪山的避难小屋中与三位幸存者共同渡过生命里最后的7天，而不可思议的人格交换让她有规律地来到一个从未见过面的男性身体优希堂悟当中，并得以来到另外一个世界：软禁着多重人格的魔鬼少女犬伏景子的精神治疗设施“SPHIA”当中。更令她惊讶的是，无论是雪山小屋还是SPHIA中都有一个一模一样的悠尼存在！主人公一方面要在被无休止的暴风雪封闭的小屋中利用有限的资源支撑下去等待救援，一方面还要在如同梦幻般的人格交换中保护着未知男性的身体不被不明人士所杀害，这对于一个只有20岁的少女而言，实在是太艰难的考验。然而，到来的奇迹给予玩家们的不是愉快而是惊栗……

冬川心篇的故事的结束反而带来更多更大的疑惑，这些疑惑并没有随着优希堂悟篇的展开而得到全部的解释。优希堂悟篇的故事看上去更像是冬川心篇的补完——描绘了与女主人公不断进行人格交换的男主人公的遭遇，将玩家之前看不到的故事的另一面展现出来。然而看似高亢的结局之后，给玩家留下更多的是无数未解之谜，而游戏中某位人物似有深意的最后一句台词让玩家们重燃期待等待着解谜篇的开始。不过当他们回到游戏主界面的时候才发现一个很难接受的事实——游戏没有“解谜篇”的存在……

『Remember11』从一开始的定位就与『Ever17』接续『Never7』大不相同。官方网站在介绍时有这样一段话：“主要角色，舞台全部重新制作。虽然继承了世界观，但故事本身与前作并没有直接联系。本作的舞台与前作处于不同的时间和地点，故事是独立的，即使是从本作开始游戏，也不会有不协调的感觉。当然，



如果曾经玩过前作，便能够更加深入地融入本作的故事剧情。”这也许在一般人看来只是一种宣传手段，然而它却诠释着这样一个重要的事实：『Remember11』与『Never7』和『Ever17』有很大的不同，这样也表达了制作人铤而走险进行创新的想法。

本作先是放弃了前2作成功的基石——美少女恋爱成分，又放弃了前作既有剧情格局的继承，无论怎么看都不是一款系列续作应有的明智策略。而正是这份不明智导致游戏发售后的1周内来自玩家的不满迅速集结在KID社官方网站的Infinity系列论坛。玩家们不讳言辞的痛批KID社“想把解谜篇单卖再赚一次钱的可耻策略”，也痛批游戏制作人对于游戏解谜的极其不负责任的行为，要求对其惩处的呼声也一浪高过一浪。的确，在将恋爱部分从Infinity系列中去除后，仅剩的悬疑部分仍然无法令玩家感到满意的话，的确容易引起玩家的强烈反感。应该说虽然玩家在这个事件中有冲动和过激的表现，但是作为开发方的KID社预想不周也是难逃罪责。毕竟作为商品应该首先考虑的是玩家的期待和感受，而不是只要贯彻制作人的理念就可以了事。

其实在日本的游戏史上，因为这种情况而造成恶评的作品甚多，『Remember11』也只是重复了这类作品的命运而已。Infinity系列就这样被轻而易举地掀下了神坛，如『Remember11』的副标题『the age of Infinity』一样，其之后的相关作品不断继承着一分为二的对立评价的悲剧命运。『Remember11』的失败在于制作人未能清晰地把他的理念传达给玩家并给他们带来畅快感，而当数年后考察系的玩家为其理念翻案后，对Infinity系列流失的玩家、制作人的前途和KID社的命运来说，都已经于事无补。

对于中文的Infinity Fans来说，在玩到『Remember11』之前，已经先行体验了游戏中无尽暴风雪的寒冷。这款游戏的简体中文版（中文译名『无限轮回的时光』）在2008年11月才得以与广大玩家见面，与游戏日文初版的发售时间间隔了4年半之久，也与上一作『Ever17』中文版的发售时间间隔了4年以上。在这漫长的4年当中，国内的Infinity Fans群体不断流失，虽然期间有以PS2版游戏录像加中文字幕的形式推出的中文影像版发布，但是也无法阻止Infinity Fans这个群体的江河日下



之势。应该说，能够坚持到中文游戏发售这一天的玩家，几乎就像是游戏中坠机后的生还者比例一样少。

到本文截稿为止，关于本作游戏剧情的讨论还远远没有达到当年『Never7』和『Ever17』发售后的高度，而长年的冰封期所造成的玩家流失，也让笔者对于这样的热潮能否再现而感到悲观。而让笔者悲观的另一个重要因素在于，这一作无法让玩家很容易感到发自内心的好感，而是需要复杂的研究与考察后才能认识到其优秀之处，这本身就等于已经拒绝了很多新手玩家。再一点就是其放弃美少女恋爱成分也明显不利于拓展玩家群体，走向曲高和寡。但不管怎么样，在国内还是有着一群虽然为数不多、但坚决捍卫『Remember11』和 Infinity 系列大旗的玩家存在，正因为他们的存在，笔者相信至少对于制作人和已经离我们而去的 KID 社而言是一种安慰了。

对于『Remember11』给制作人和 KID 社带来的影响。笔者认为是可以最多着墨的部分。因为该作自发售以后或明或暗地揭示了游戏以外的一些矛盾，而这些矛盾几乎可以论证『Remember11』必然失败的论点。如前文所述，对 Infinity 系列影响最大的就是制作人、剧本设计者以及导演这三个人。然而在本作中，这三个职务竟然被同一个人主导——这个人就是中泽工。这也正是后来玩家们把矛头对准他的根本原因。

不过在制作团队铁三角失去平衡的表象下，更本质的原因还是 KID 社高层急功近利的错误决策。『Remember11』的日文初回限定版附赠了一本小册子，当中收录了各环节制作人员的制作感想。然而就是这样一本平时看起来内容空洞的增值特典，里面居然收录了 Infinity 系列两位核心制作人打越钢太郎与中泽工几乎可以说是毫无掩饰的不满与推卸责任的言论。

首先是最大责任者中泽工，他在本作中担当了制作人、剧本设计与导演三大职务，按理说应该是一切都由他说了算。然而他却如此写道："当初这个构想还和 infinity 系列没有关系，而是代号名为『Parasite』的最初草案的临时标题……托打越先生奇特且有个性到绝赞的主意的福，这个作品被磨合的更加有意思了。公司下达'把它做成 infinity 系列'的指令也是在这个时候。迄今为止只是快乐得让人受不了的工作，就像急转的山间气候一样，突然变为了沉重的压力。"言下之意，最初中泽工设计这个游戏的时候并没有打算把它作为 Infinity 系列推出，是"高层"下令将其作为 Infinity 的第三部作品。他明显不愿承担游戏与『Never7』、『Ever17』风格迥异而导致玩家可能不适应的责任。而之后的"……『Never7』的 4 倍,『Ever17』的 2 倍的作品，大家能够想象那到底是个什么东西吗？这对于我们这些制作者来说也是一样的。就好像在没有一丝光亮的黑暗中摸索前进一样的感觉。出口在哪里……？答案在哪里……？每一天每一天,都在头脑中不断自问自答,然后迷茫。"

这段文字对于玩过游戏的玩家会有似曾相识的感觉，因为后面的描述是与游戏给人的感受相同的。结合前面的话，不难看出中泽工将玩家的期待所带来的痛苦压力演绎到了游戏当中。似乎也隐喻了"让你们也体验下这种感觉"这样的潜台词。最后文章以"中泽我所想表达的主题，那就是…………This story is not end yet —— It is infinity loop!"结束，结合前文看颇有反讽之意。

而比起中泽工，打越钢太郎更明显的表达出与本作划清距离的态度："……因为我对此的意见是'能判断游戏是否有趣的是玩家，而不是制作者'。此外在写这篇文章的时候还是在游戏发售之前，玩家对游戏客观的评价还无从知晓。在这种情况下，'十分有趣，所以请一定要尝试'这样的论断果然还是无法说出来啊。"很明显，打越钢太郎在失去固有的剧本设计的地位后，表达出了对于新设计风格的异议。而"不过老实说，做企划与不做企划有着很大的区别，这的确是事实。虽然不太愿意承认，但导演和我之间，也常常会发生一些争论甚至争吵。虽然我们之间'一切以玩家为优先'的观点是一样的，但是方式和方法却完全相反。"这一段则毫不讳言在理念上与中泽工所存在的无法调和的矛盾。同时亦有表明心机之意。但是，他将自











己的不满表达出来的最大的动作，是在本作中将其笔名"打越钢太郎"改为"梘潮钢"。由于他之后的作品都再没使用这个名字，由此可证他只是试图与本作撇清关系。

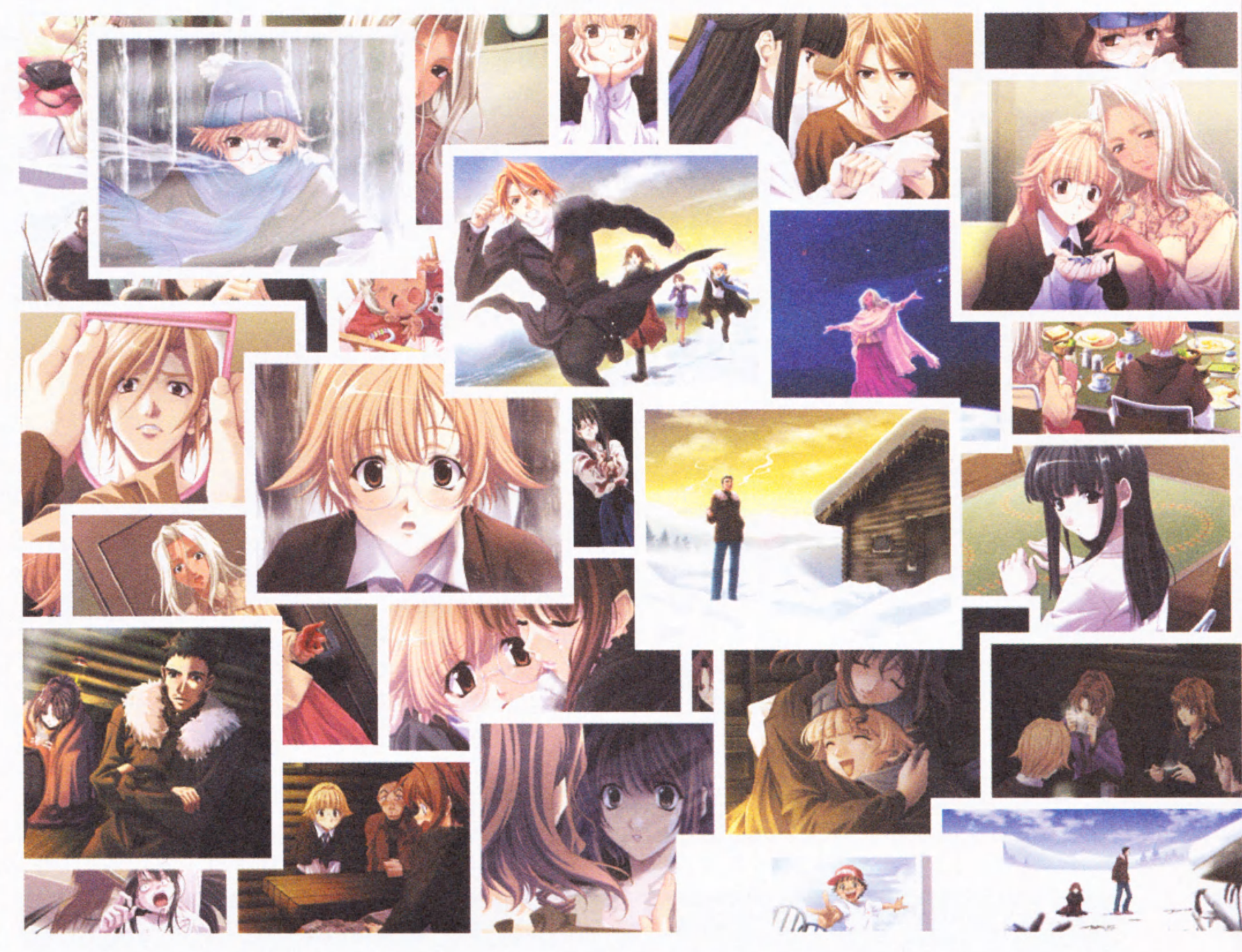
这里姑且不论两人这样推卸责任是否应该，至少可以看出如果不是 KID 社的高层急于求成想更快更多地在 Infinity 系列中赚取利益的话，也许 Infinity 系列的第三部不会是以这样的形态出现，以这样凄惨的结局收场。俗语说"强扭的瓜不甜"。而本作何尝不是正应了这句话呢？作为 Infinity 系列的两位最重要的制作人，居然会主动试图与自己的作品撇清关系实在反常。由此可见，与其说应该去批判『Remember11』这个作品，倒不如说该去同情它更合适。

有因必有果，『Remember11』所带来的恶果绝非仅是 Infinity 品牌崩盘的效应，毕竟只要制作人还在，可以再创造新的品牌或作品。但是由于 KID 高层对于这一作品的失败并未能给与充分体谅，中泽工在那之后从 KID 社辞职创建了株式会社 Regsita。而据笔者听知情人士转述，KID 社社长曾私下表示，当时身居 SDR Project 副组长的中泽工，辞职时有很多成员随之一起离开，SDR Project 由此元气大伤一蹶不振。而打越钢太郎的名字也在 KID 社之后的作品中完全消失，后来他带着与 KID 社无关的新

作『EVE v-new generation-』再现身，已经是2006年初的事情了。而失去了核心制作人与绝大部分精英团队的KID社最终走向了灭亡。

如果说Never7在Infinity系列中的地位是“起”，而Ever17是“承”的话，那么『Remember11』毫无疑问扮演的就是“结”的角色。从“终结轮回”到“跳脱轮回”再到“永恒轮回”，Infinity系列也演绎了如同所有历史一样的兴衰过程。『Remember11』虽然作为一个产品是失败的，但是作为一部作品，其包含的“超游戏”理念以及制作人独具匠心的思路和设计，以及大幅超越前两作的紧张与刺激感都不是一句“失败之作”可以否定的。在Infinity的三部作品当中，『Remember11』将可能会是生命力最长的作品，因为它在留下了诸多未解之谜的同时也留下了诸多玩家可以自行探寻与考察的空间，至今玩家们的考察也不能完全解答所有谜团并对部分解释存在争议。在这当中，『Remember11』以及Infinity系列的生命得以延续。即使在2008年最新的打越钢太郎和中泽工对谈Infinity系列的采访中，两位制作人依然对于“真相”的解答三缄其口，也许在他们的心中，就这样把解谜交托于广大的Infinity Fans是最好的选择吧。

虽然Infinity系列随着『Remember11』而终结。然而作品的风格与灵魂终究是由制作人决定的。所以在本作之后，出现了三款可以被看做是制作人延续Infinity理念的旁支作品。它们就是『I/O』、『Separate Hearts』和『12RIVEN -the Ψcliminal of integral-』。



“始终”是一意孤行 I/O

『I/O』是由Infinity系列的导演中泽工所创立的Regsita社制作的作品，于2006年1月发售。这款作品从名字上就具备了Infinity的风格，核心理念则是“始为终，终成始”，正是无限轮回的延续。

游戏的序章与Ever17的风格十分接近：主人公在螺旋状的无限走廊中彷徨前行，在走到一面像是尽头的镜子前的时候，在镜中看到的自己将由玩家在四个人物中做出选择，而游戏的剧情则是分别由四个人物所各自的视点进行展开。无论玩家选择的是哪一个人物，主人公首先一定会遭遇到“红色月全食”事件，随着事件的发生，世界仿佛变得疯狂起来，而包括主人公自己在内的一切都是有待玩家去解开的谜，这对于游戏漫长的剧情来说只是一个开始而已。当玩家历经千辛万苦终于完成全部四个故事的时候，第五个故事就会开启，剧情也将走向高潮。不过如果以为这就是全部了那可就大错特错了，此时的剧情只是走到了核心部分，但距离结束还有遥远的距离。玩家需要拿着好不容易获得的钥匙再度进行一次全部五个故事，解开各自故事之前未能解开的谜团，才能最终达到真正的结局。

从剧本设计来看，本作高度还原了『Ever17』的剧本格局，同时每个视点没有交集和同属并行线的特点也继承了『Remember11』独特的理念，再加上存在“解谜篇”的这个事实，本作似乎达到了前所未有的制高点。然而游戏发售后却远远没有获得Infinity系列三部曲的关注热度。虽然很多Infinity Fans玩过后纷纷称赞中泽工继承了Infinity的大统，但是批评的声音也不绝于耳。造成这样两面评价原因主要是这样的：首先本作依然没有美少女恋爱的成分，游戏作画风格也非主流，对于一款新的作品的品牌塑造并不有利（本作不可能自称为Infinity系列续作，而不可能所有Infinity Fans都能察觉它与Infinity系列的联系）。其次游戏的剧本过长而且晦涩难懂，独创名词比比皆是，严重考验玩家坚持下去的耐心，有很多玩家都是无法忍受这样的文风而半途放弃——如果把放弃攻略而错过游戏精彩之处的责任推给玩家本身，显然是不现实的。最后，本作虽然高度还原了Infinity系列的剧本格局，但是同样作为Infinity系列一贯特色的封闭的空间、限时的生存等元素在本作中消失无踪，因而更进一步强化了剧本过长带来的弊端。



如此一来，经历了『Remember11』的分裂后的还站在支持面的Infinity Fans群体亦无法全盘接受I/O。使得I/O的口碑虽佳但认同者却比『Remember11』更进一步的减少，走到了名副其实的曲高和寡的位置。对于制作人中泽工本身而言，的确证明了自身可以做出比『Remember11』更完善的作品，但却与最原始的广大Infinity Fans群体渐行渐远，终究无法称之为成功。而在这之后，中泽工也暂时放弃了对于悬疑游戏的追求，而尝试回到恋爱游戏作品的开发当中来。





怀念牌难逆大势
Separate Hearts

『Separate Hearts』是由 Infinity 系列的制作人市川和弘所主导制作的一款作品，于 2006 年 2 月发售。这款作品具有很多向 KID 社古老作品们致敬的含义，剧本亦是由美少女恋爱和悬疑两个部分所组成，可以说将游戏面对的玩家群重新定位在 Infinity 系列最初的位置。

『Separate Hearts』的剧情由主人公星川纯一在遭遇车祸后出院开始展开。仿佛由于车祸的原因，纯一失去了很多记忆中的东西。而到达学校后在好友镜见透的说明下，得知自己的女朋友日向光消失了。只要纯一回想起她的事情头就会疼痛不止，仿佛有股未知的力量在阻止他回想起光的事情。在接下来的的日常学习生活中，纯一先后遇到了双叶碧、水濑蓝和灯香朱三个特点鲜明的女孩，还有自称是青梅竹马的深月真夜总是时不时地出现在纯一身边，纯一则在与她们的日常交往当中不断地追寻着过去的记忆。

如果玩家始终选择追寻过去与光的记忆的话，那么在碧篇、蓝篇、朱篇最后的结局部分就会迎来悲惨的收尾。而当个三个悲惨的收尾都经历之后，迈向光的记忆之门就会打开，此时主人公将从梦中惊醒，仿佛之前的一幕幕生离死别都是南柯一梦。然而这究竟是梦幻还是轮回？接下来真实将一点点展现在主人公的面前。

由于 Infinity 系列的品牌终究掌握在 KID 社手里，所以市川和弘可以毫无顾忌的将『Never7』中的轮回感几乎是不加更改地复制到本作之中。也正因如此，本作会让玩过『Never7』的玩家一时间感慨万千。本作也是在『Remember11』遭遇滑铁卢之后 KID 社首度尝试具有悬疑色彩的作品，其平易近人的恋爱故事风格，与只有进入表篇的 Bad End 才能开启里篇的奇思妙想，都可以说是能让玩家感受到快乐与认同的。

『Separate Hearts』重新回归了 Infinity 系列早期的风格，试图缓和因『Remember11』而造成的 KID 社作品不体贴玩家的形象。应该说是出发点是可以被赞许的。但是这款作品出现了一个致命性的问题：打着美少女恋爱游戏的旗号的作品，竟然使用了无论作画风格还是作画水准都与圈内主流差距明显的作画团队来负责，因此在第一印象上很容易给玩家敬而远之的感受，这样一来，试图让大众玩家群体认可的想法只能是纸上谈兵，不能不说是本作的最大败笔。

不过从客观情况来说，此时的 KID 社以及 SDR Project 小组已经是气数将尽，无论是聘请高水平的原画家还是指望自身已经捉襟见肘的作画团队可以高水平发挥，都已经是可望而不可及的奢望。回忆总是美好的，但现实也是残酷的。毕竟商场不比游戏可以存档，一旦做出错误的选择也许就会后悔终生。



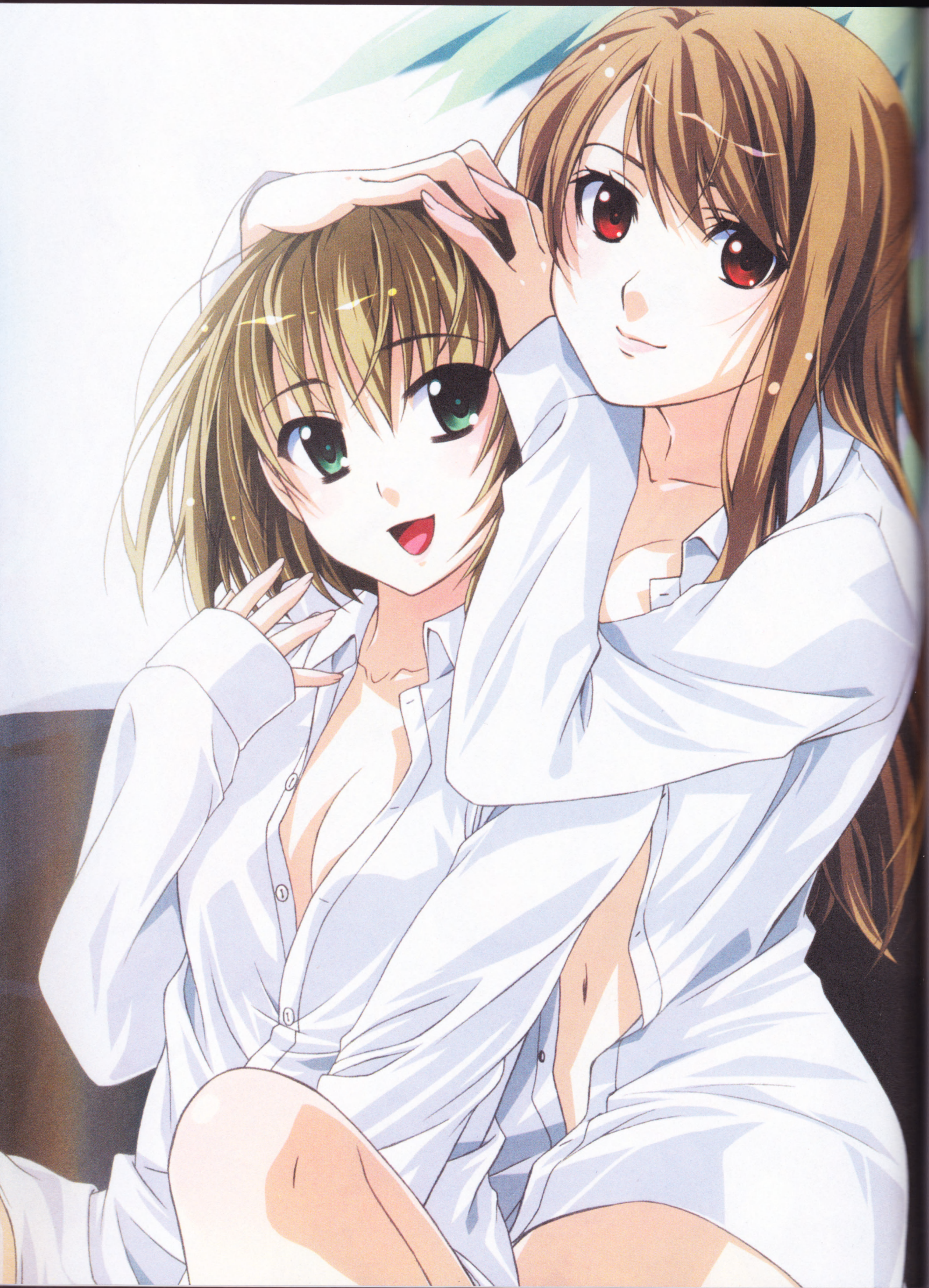




『Separate Hearts』作为 KID 社倒闭前 SDR Project 小组最后的作品，完成了它对于 KID 社成长年代的代表作们的致敬使命。游戏中某个“一分为三”的设定仿佛也暗示着市川和弘、打越钢太郎、中泽工这个曾经打造出 KID 社最伟大作品的铁三角已经各奔东西的凄凉现实。让 Infinity Fans 不禁感到悲凉万分。

本作的简体中文版（中文译名散碎的原色）已于 2008 年 8 月发售。如果是老一代的 Infinity Fans，不妨找来体验一下怀念的感觉。





言不由衷的新起点 12Riven
the Ψ climinal of integral

『12RIVEN –the Ψclimininal of integral–』是KID社与SDR Project小组决心重新再来的一部作品，从名字上看就不难发现它寄托着Infinity系列复兴的希望。

2006年11月11日，一息尚存的KID社公布了这一对Infinity Fans而言堪称爆炸性的新闻：宣布Infinity系列将升级为integral系列并推出新作。制作人市川和弘与剧本设计打越钢太郎的名字同时出现，让无数老玩家瞬时老泪纵横。然而玩家们欢欣鼓舞的心情没有几天就被12月1日KID社申请破产保护的消息打击的荡然无存。之后经历了数次的跳票后，游戏终于在2008年3月13日得以发售。此时的KID已经不再是我们所熟知的游戏公司，而是一个曾经创造过辉煌的游戏品牌而已；它亦不再属于市川家族，而是归于日本的一间大型游戏代理公司CyberFront。很多还玩家仍然坚信，只要制作人还是他们所熟知的制作人，游戏就一定能够再现Infinity系列的辉煌。可惜制作班底的残破不堪以及游戏品牌为生存而不得不作出的风格转型，最终还是给他们带来了许多失望。



游戏的故事发生在2012年。男性主人公雅堂炼丸在某日突然收到了一条来源不明的手机短信，在手机短信内容中他得知：已经7年未见的青梅竹马高江缪将会在当天的正午被杀害。了解到事态紧迫的炼丸不顾一切的飞驰着自行车赶往短信中预言的地点。而另一方面，女性主人公三岛鸣海也收到了来自私交甚好的学妹兼同事雪积真琴发来的手机短信，告诉她同样的事件并叮嘱她一定要保护高江缪的生命。于是鸣海也驾驶摩托车赶往指定地点。

炼丸与鸣海相继遇到了外表是高中生、却可以使用瞬间移动等超能力的男子雾寺冥。也正是他劫持着缪。在与他的战斗当中，只拥有普通人能力的炼丸和鸣海都轻易被击败，正当局势不可收拾的时候，突然出现了与雾寺一样穿着高中制服的女生与雾寺展开令人眼花缭乱的超限战，而炼丸也得以趁机带着缪逃出去。

在雾寺以及超能力集团的步步紧逼下，炼丸与缪陷入了无路可退的境地。就在这时，炼丸眼前突然看到了奇怪的影像，他还来不及去想发生了什么，雾寺等人已经向他们开枪，这时候奇妙的现象发生了：炼丸眼前的子弹就像电影里的慢镜头一样缓慢的飞过来，他扭动身体拼死按下缪的身体躲了过去，又抱着必死的决心带着缪从大楼顶层跳下……序章至此结束。之后故事依旧以炼丸视点和鸣海视点分别展开，在玩家进行了一段时间的剧情后，游戏将分别进入炼丸篇和鸣海篇，分别经过两篇惊心动魄的结局后，积分篇就会开启，玩家也终于可以将积累下来的诸多的谜团一一破解，并经历与『Ever17』一样畅快淋漓的解谜过程，迎来感人的最终结局。

『12RIVEN』承载了太多的负担，与Infinity系列的『Remember11』相比有过之而无不及。不过对比『Remember11』的开发环境尚属KID社人强马壮的时代，本作的开发团队却是东拼西凑的断壁残垣：负责剧本的打越钢太郎和负责导演的若林健在接受采访时不断抱怨在公司里打地铺一打就是几个月，两天才能洗一次澡等等，由此可见开发环境的恶劣，也因此本作出现了在各方面表现都是能省则省的情况，在基本素质上实在让人不敢恭维。

然而就是在这样糟糕的环境下，制作者坚忍不拔的毅力最终支撑到了作品完成。所以我们没有理由去责怪制作人，因为他们的确已经尽力了。为了尽可能的扩展玩家群，『12RIVEN』从一开始就祭出了『Ever17』的神主牌，也因此特意请到了为『Ever17』作画的原画家来给予玩家强烈的怀旧感。为了讨好玩家，甚至还在诸如试玩版宣传等地方使用了"『Ever17』正统的续作"等宣传语，宁可自行否定『Remember11』的地位也要换得玩家的侧目。虽说如此，游戏自身在风格上却进行了明确的转型，integral也绝非是简单的换了个名字，而意味着理念的变革。这样一来就颇有挂羊头卖狗肉之嫌，这也是很多玩家后来对本作感到不满的原因所在。

不过在这个系列品牌比新创品牌要容易生存的时代，游戏公司采用这样的手法也是可以理解的。在本作中，打越钢太郎似乎汲取了自己开发EVE系列作品后的心得，将探案推理的风格融入了游戏当中，使前作中更多的疑惑感转变为了悬念感。而Infinity系列所固有的封闭空间、限时生存等因素也都未出现，所以剧情的展开节奏未能继承『Remember11』般的紧张与刺激。再者由于超能力者和特殊警察的出现，游戏的主人公们距离生活中的普通人似乎有些遥远，比以前的作品少了几分代入感。

不过，由于游戏的解谜篇成功的达到了『Ever17』那种令人畅快淋漓、惊讶不已的高度，因此还是有不少玩家对于本作的剧情给予了较高的评价。与之相比，本作在人物情感塑造部分要比Infinity系列三部曲明显逊色。但不管怎么说，『12RIVEN』将Infinity系列从无尽的遗憾深渊中拽了出来，总算是勉强延续了系列的生命。而故事结尾，亦暗示了将会有续作存在，就让我们以宽容的心态期待着未来会有真正重振这一系列品牌声威的作品出现吧。



This story is not end yet
It is an infinity loop!

Infinity系列的历史几乎就是KID社和SDR Project小组的兴衰史，从中能够看到理想和希望，也能看到败笔和失望，不过对于制作人和Infinity Fans而言，这个系列永远是他们心中的一笔宝贵财富，不会因为时间的流逝而消失。随着Infinity系列的『Never7』和『Ever17』即将于2009年3月在掌机PSP上发售，或许将会出现新的一批Infinity Fans，Infinity系列在玩家们心中的美好回忆在这一时刻将会更加清晰的重现。就让我们以Remember11中颇具深意的一句话来结束这篇回顾吧：

This story is not end yet —— It is an infinity loop! ▲

龟谷 恒治

株式会社 Guyzware 社长，原株式会社 KID 制作人、制作部长。A

KID 社代表作品

制作管理身份	制作人身份
Memories Off 2nd	MyMerryMay
Ever17–the out of infinity–	MyMerryMaybe
梦之翼	Iris
Close to	

Guyzware 作品

开发中

PSP とらドラ！（临时）
PS2 Clear—クリア—新しい風の吹く丘で

已发售

NDS ルミナスアーク
PS2 はぴねす！でらっくす
PS2 オレンジハニー ～僕はキミに恋してる
PS2 銀魂 銀さんと一緒！ボクのかぶき町日記
NDS おおきく振りかぶって ホントのエースになれるかも
PS2 School Days LXH
PSP 涼宮ハルヒの約束
NDS LUX—PAIN ルクス ペイン

冰天火焰

KIDS 游戏爱好者与研究者，但不认同自己是 Galgame 玩家。2001 年末通过《秋之回忆》中文版接触文字 AVG 以及 KID 游戏。2002 年 2 月成为国内首个秋之回忆专题站“秋天爱情故事”的副站长。2002 年 7 月参与创立国内首个以 KID 游戏为主题的网站“KID Fans Club”并出任副站长。2004 年 10 月创立国内首个以 KID 游戏中文化推广为目标的汉化组 KFC 特别创作组并担任组长至今。2006 年 2 月创立专业化 KID 游戏主题网站“KID Fans Channel”并担任站长。2007 年 8 月提出 KIDS 理念并引导“KID Fans Channel”成功转型为“KIDS Fans Channel”。现今主要负责以 KID 游戏汉化为主的相关工作。

前 KID 制作人 VS 中国 KID fans
专访龟谷恒治

主策划：神猫 MasterZ、Jedi
记者：冰天火焰（KIDS FANS CHANNEL 站长）、Hejob（清华大学）、ZYY（清华大学）
特别感谢：景瑞波

对于真正的 ACG“骨灰”发烧友来说，相信能与制作过感动自己的作品的日方制作者面对面地对谈，会是最大的愿望以及最值得炫耀的经历之一。2008 年 12 月 22 日，在有些寒冷的北京某饭店内，通过神猫 MasterZ 和『二次元狂热』的安排，来自中国知名的专业级 KID 游戏专题站“KIDS FANS CHANNEL”的站长冰天火焰，与前 KID 制作人之一的龟谷恒治直接交锋——Fan 与 Staff 的梦之相遇。

下期，我们将会为大家带来前 ELF 作画监督津田优树的独家专访，为大家解开『同级生 2』等游戏令人大跌眼镜的作画内幕，敬情期待。



↑左起依次为：Zyy、冰天火焰、津田优树、JEDI、龟谷恒治、神猫、景瑞波、HEJOB



↑如愿以偿拿到签名的冰天火焰和龟谷先生（右）合影

KIDS Fans Channel 简介



中文名称是 KIDS 游戏爱好者中文频道。原名 KID Fans Channel，是以在中国推广 KIDS Games 为目标而建立的民间组织。KIDS Fans Channel 官方团队主要从事 KIDS Games 的翻译、汉化、制作工作，同时致力于为 KIDS Games 爱好者提供最好的讨论和交流空间。KIDS Fans Channel 的发展目标，是做中国专业级的以 KIDS Games 为主题的民间组织。

KIDS Fans Channel 的“KIDS”，有两层意思，第一层是 KID Staff，具体指创造 KID 众多经典之作的多位剧本家和制作人。第二层是 KID 消失后继承其遗志的多家公司 (S 表复数)。2006 年末株式会社 KID 倒闭后，KID Fans Channel 的主题定位失去了着力点，发展面临巨大挑战。2007 年 8 月，由站长冰天火焰提出 KIDS 理念 (即 Staff、CompanyS)，更名为 KIDS Fans Channel，迎来了新的发展机遇。



↑来自清华大学的 HEJOB 与 ZYY（左）担任翻译

以 KID 游戏中文化推广为唯一目标的 KIDS Fans Channel 特别创作组于 2004 年成立，建与 KID 游戏在国内的官方代理公司有着长期良好的合作关系。迄今为止已经负责了以下 KID 游戏在国内发售的中文版产品的相关工作：

- 见习天使 –1st Sunny Side–
  简体 / 繁体中文版 (翻译 / 制作)
- 秋之回忆 5 中断的胶片
  简体 / 繁体中文版 (翻译)
- 秋之回忆 ~ 从今以后 again ~
  简体 / 繁体中文版 (翻译 / 移植 / 制作)
- 秋之回忆 二重奏 (Duet)
  简体 / 繁体中文版 (翻译)
- 思念的碎片 –Close to–
  简体 / 繁体中文版 (翻译 / 移植 / 制作)
- Remember11–the age of infinity–
  简体中文版 (翻译)
- Separate Hearts
  简体 / 繁体中文版 (翻译)
- Iris
  简体 / 繁体中文版 (翻译)
- 秋之回忆 6 ~ T–Wave ~
  简体 / 繁体中文版 (翻译)

游戏制作中的工作

冰天：亀谷先生您好。我们都知道，您在独立创业之前参与过株式会社 KID（原）非常多的作品的制作。在接受这次访问之前，您知道在大洋彼岸的中国会有成千上万的 KID 社的游戏玩家吗？

A：我们之前制作的游戏在中国大陆、台湾、韩国和亚洲各地都已经有了当地语言的版本，在网上也可以看到相关的消息。尤其是一些游戏的名字时常可以见到，当然来源也就包括中国在内。所以我想大概这边也会有玩家的吧。

冰天：这边不仅有 KID 的玩家，专门的论坛也是有的，在这边忠实玩家也已经人数不少，比较资深的玩家都是知道您的大名的。

A：说到这个，我在从 KID 辞职前担当过制作管理以及制作人等职务。





冰天：比如说『My Merry May』？

A：是的。

冰天：作为玩家，除了对游戏剧情本身有兴趣之外，还对游戏的制作理念以及制作流程非常的感兴趣。我们知道，您在之前的 KID 的诸多作品中，经常担任着制作管理和制作人这两个职务。

A：嗯，制作人和在日本所谓制作组的“部长”（编者注：即制作管理）这两个职务。

冰天：能否跟我们简单介绍下这两个职务有何不同之处？

A：我最初是在游戏制作中主要负责管理的工作，从 2001 年左右开始担当制作人的工作。

Hejob：工作的内容有变化吗？

A：制作管理的话，是有些像编辑一样的工作内容的。怎么说呢，主要就是负责控制工作进度和日程管理。但如果是做制作人的话，工作内容就不同了。

冰天：制作管理工作需要统筹一个工作团队，是很辛苦的工作吧？

A：从制作管理来说，做游戏是一个很复杂的大工程，需要一边检查一边确认进度是否与计划相同。好的制作管理对整体工作而言不可或缺。以前也因此曾经出过问题，而且还是挺大的。（笑）不过在 2001 年之后这方面工作我就做的很少了。

冰天：制作管理的工作一定压力很大了，您是怎样缓解它的？

A：我会去分析，究竟为什么会进度变慢，为什么进行的不顺利。主要就是个管理的问题，压力的话倒基本是没有过。在游戏这个行业，如果赶不上发售日的话就没法取得收益，就会影响到公司的利益。

Hejob：最近的游戏不经常是发售延迟吗？（笑）



A：以前也是经常延迟的。但像任天堂那样的公司一卖就是几万套，拖延下也不是什么大事。现在的游戏能卖出去还好，要是卖不出去的话就麻烦了。游戏开发中有一个人误工的话，下个步骤的人也会延迟，然后就是再下一个，于是最后就会造成大的延期。

关于 KID 游戏以及『想君』

冰天：在您的记忆中，您最喜欢的游戏是哪部？

A：我最喜欢的是『My Merry May』。

冰天：当时制作的时候有没有比较艰苦的回忆？

A：要说艰苦的话，其实什么时候都艰苦。这个工作实话说，就是由艰苦组成的。（笑）作为制作人，如果带着凑合的心态来制作游戏是不行的。有时会有“可能已经不行了”“再不加把劲就不行了”之类的想法，结果到最后就可能真的无法完成游戏了。

Hejob：在中国现在也有很多自己做同人游戏的人在憧憬着龟谷先生这样的工作。当然他们做起来经常是跟预想有所偏差。比如开始觉得一年可以做完，结果花了四年。

A：因为大家都是业余的作者，这种情况很正常。我们这里的人都是专业的制作者，经验更丰富些。等到多做几部游戏之后就会好得多。在游戏的制作进程中其实经常会有这样的情况出现，就是在一个地方总是得改来改去，不改好的话就无法继续制作下去。结果最后出来的跟当初计划的是完全不一样的成品。

冰天：已经被中国引进的作品『Memories Off』系列中，『Memories Off 2nd』的人气最高。感觉这部早期的作品投入的人力还是相当大的。

A：制作『Memories Off』的确用人不少。而且 1999 年的时候公司的状况不太好。（笑）我们当时主要是做一些 18 禁 PCgame 的移植，结果反响不太好。在移植别人的作品的时候，我们认为不如自己做一个这样的游戏。于是就有了『Memories Off』。因为这是我们第一次做原创的 AVG 游戏，所以还是出现了不少问题。

Hejob：『Memories Off』的剧情经常是从男主角与女主角分离开始的。

A：当时我们从制作角度上也想了很多企划，希望能在当时 PC 上的恋爱游戏和 AVG 游戏的设定基础上加入些现实的、戏剧性的和日常生活的东西，而且要在人物设定上做的漂亮一些。在最早的企划中，男主角是单身的，然后特别有女人缘……（笑）这些都是之前比较俗套的设定。另外在一般游戏中，男主角交往的女孩都必须是处女。我们想要打破这种观念。不过别人说，这样估计没有人会买的。（笑）

Hejob：『Memories Off』系列在中国也是有不少女性玩家的。

A：这类游戏一般从女性的角度来看就是男人的妄想（笑）。当然现在来看的话，也会希望能让女性玩家能感觉比较真实。从第三作开始，我们也有稍微考虑了下女性玩家的立场。当然第三作本身还是有不少问题的。

Hejob：第三作（『想君』）感觉有些改变风格了，从玩家的角度来看是褒贬不一，从制作者的角度看是怎样的呢？

A：第三作啊，实话说是失败之作呢。（笑）『想君』已经不是『Memories Off』了。当时也有过激烈的讨论，有一个意见就是觉得剧本作者的能力方面，因为资历比较浅，可能会有不

确定因素……（笑）不过当时制作人比较坚持。

Jedi：可是我非常喜欢黑须彼方这个角色呢，也非常有人气。

A：做为游戏角色来说是不错，不过就我个人而言，该怎么说呢……佐佐木睦美是原定的人物设计者。但之前与他在沟通中出现了一些问题，最后『想君』没有让他来负责人设，游戏本身也成了一个问题作。（笑）

关于工作之外的话题

冰天：问个私人一点的问题，请问龟谷先生平时都有什么爱好？

A：我除了工作就没什么爱好，平时感觉一直都在工作。有时会看电影。近来的习惯是在周六把积攒没看的片子一口气都看掉。

Hejob：只有周六才休息吗？

A：基本是这样。休息时还有要做的事情，就是"作业"了。最近我们在做动画的游戏化，为此会看一些动画做做功课。

冰天：您进入游戏圈子已经有十年以上了吧？

A：已经……十五年左右了吧。是从1995年左右开始的，那是SFC主机时代的晚期。我那时候是做3D CG设计的。游戏虽然是2D的，但是模型全部是3D的。先进行渲染，然后做点阵图像修正。后来出现新主机的时候，开场动画不少是用3D的。我当时做了不少开场动画。

Hejob：后来是怎么更换了工作内容的呢？

A：当时做3D的有十个人左右。公司下达命令，必须改去做DVD，那时候有DVD的需要。后来，因为开始做网络销售，又到了那边去做。一年后才又回来。

冰天：不好意思，冒昧地问一下……龟谷先生是在投身于游戏业之前成家的，还是在之后呢？

A：进了KID后一年左右吧？

Hejob：和妻子会说游戏的事情吗？

A：基本不吧？（笑）最开始我父母都不知道我在干什么的。（笑）他们不了解游戏制作是怎样的工作。

Hejob：最开始不是做的3D吗，跟18禁之类的没关系。

A：KID一开始是做18禁游戏移植的，比如『Can Can Bunny』，这些都赚了不少，之后也偶而会有。

冰天：可以稍微的谈一下您的家庭吗？

A：我们有一个孩子。是女孩，11岁了。

游戏制作人的新开始

冰天：回到游戏的话题，『Ever17-the out of infinity-』是您参与的作品中口碑最好的。在开发这款游戏的时候，您是否预料到了它的成功？

A：与其说预料，不如说不成功就没下回了。前作『Never7』最开始的时候我看过企划书，在逻辑上很有意思。剧本是必须有游戏性的，而不断重复循环这个设定感觉很有特色，做成游戏会很有趣。最开始并没有考虑要做续作。其实『Memories Off』也是这样。卖得好的东西，当然最好能做续作，于是就有"继续做吧"这后话了。

冰天：2003年您以制作人的身份开发了一款名为『Iris』的游戏。请问这是您担当制作人开发的第一款作品吗？

A：担当制作人实际是从『My Merry May』开始的，还有『全部成为F』，是讲谈社森博嗣的推理小说的游戏化。当时我在这个作品中负责的工作跟制作人很相似，但真正以制作人的头衔写在制作人员表里要等到2002年的『My Merry May』。





Hejob：『My Merry May』的声优阵容从现在看来是不错的，当时的预算很充裕吗？

A：不，并不好。

Hejob：那时的声优现在都是大牌了。

A：包括刚才说的『Iris』。现在，叫什么来着，『银魂』的神乐那个。

Hejob：钉宫理惠。

A：那时候用她的时候，感觉配得很粗糙啊。（笑）我当时就想，这怎么办啊。不过现在可是已经今非昔比……

Hejob：ツンデレ女王啊。

A：最近的『とらドラ！』也是。

Hejob：说到『とらドラ！』，游戏是明年吧？

A：对。

Hejob：机种是？

A：PSP。

Hejob：太好了。（笑）

A：总之啊，再多等等就来了。是凉宫游戏系统的升级版。

Hejob：『约束』吧？

A：对。引擎做了改动。

Hejob：那个引擎的确不错，不过凉宫的时候感觉像个附加功能。

A：嗯，现在变得更加流畅了。当时有点像原型引擎。

Hejob：凉宫的脚本很长哪。

A：做这种角色型游戏的脚本不太容易呢，既要有跟原作不一样的故事，又要让原作的FANS可以接受。设定上时间是插在原作某卷和某卷之间的外传，角色就按照原作来设定，不脱离原作效果会比较好。

Hejob：这游戏是我一个月左右每天睡前的功课啊。

A：那个随便玩的话就会走到妹END了。（笑）其实这个游戏也被人评论说"怎么都是妹，是不是没其他结局啊。"，我只能和他们说，"当然是有的，自己加油试试"这样。（笑）

Hejob：我总是睡前床上打的，稍微一睡醒来，"啊，又见到妹了……"。（笑）

A：稍微有点难。

Hejob：不过不久就有人做了Wiki网站。

A：游戏呢，其实有些难度更有攻略热情。出了钱买了么，就会玩的吧？虽然不好说。

冰天：那么您希望通过『Iris』这个作品阐述一种什么样的理念？

A：对于我们来说呢，向玩家说教的东西应该不多。为什么呢，『Iris』是中学生的故事吧。如果18禁游戏的话，是不能出现中学生的吧。这种设定的话，应该怎么去满足玩家呢。

冰天：『Iris』有望在今年底就在中国全面上市。

A：声音还是原来的版本吗？

冰天：是的。依然是日语配音。

A：对中国玩家来说，声音还是日语原来的比较好。这里面能听到钉宫年轻时的声音。（笑）

冰天：您希望中国的玩家们应该如何去体会这个作品？

A：就用纯粹的心境来玩吧。

Hejob：不过在中国主要会是大学生们去玩？怀旧派的。

A：可以回忆一下自己中学，年轻的时光啊。

Hejob：青涩的青春？

A：缅怀一下青涩的青春时代。（笑）妄想也行的。

Hejob：二次元。（笑）

过去的回忆与新公司的开始

冰天：感谢龟谷先生。在您迄今为止的游戏开发史中，您觉得最快乐的年份是什么时候？

A：做制作人的时候有不少快乐的时光。在KID的时候有段时间增加了不少工作，但我自己当时也想做多些。大概在2002年之后，我开始做动画相关的作品。比如『青出于蓝』的游戏版。后来也做了不少类似的作品。2002年到2005年这段，感觉是最努力的时候。做了不少事情。还有就是多媒体宣传工作，比如游戏发售前，把前面的故事在杂志上刊登或以漫画形式宣传。诸如此类的事情，也有过不少尝试。中间还有段时间尝试过制作女性向的作品。大

概是 2005 年左右吧。

Hejob：公司的合作伙伴中也有经常出女性向游戏的厂商吧。

A：KOEI？KOEI，KONAMI 都是当时最早合作的。合作得不错。但是中坚层以下的制作商中，熟悉女性向的并不多。当时我们碰上了不错的女性制作人，就让她做了导演，关于女性向游戏的企划也做了两个。不过最后只能选一个来做。当然能做的话就都做了，如果能错开时间的话。当时的这位女性导演和『My Merry May』的导演，现在都在我们的 Guyzware 任职。

Hejob：Guyzware 是在 2006 年创立的吧？

A：对。

冰天：您能介绍一下您自己的公司吗？

A：嗯……我是想做一些能够热卖的作品的。在以前的公司，必须要做这个公司的作品，因为 KID 是制作商。跳出来之后，能够跟很多制作商接触，像 KONAMI 之类，SQUARE-ENIX 也有朋友。刚开始的时候走访了不少地方。

Hejob：原来工作的人脉和经验也起了作用吧？

A：对。当时做不了的事情现在可以做。Otaku 向作品分得太细，不好掌握。而凉宫这样的 Otaku 都喜欢的东西，正是我想做的。

Hejob：Otaku 现在也轻量化了。

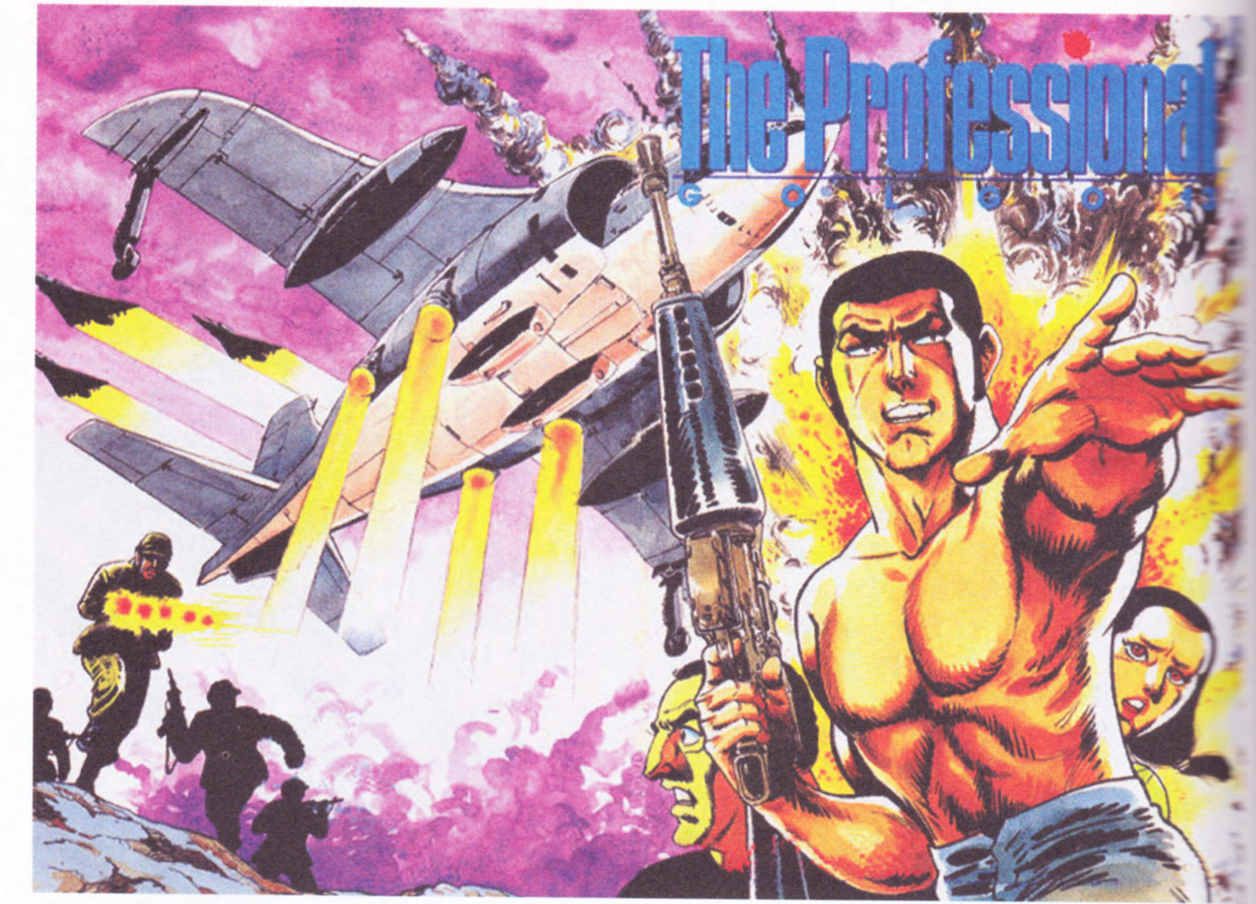
A：还是想做 Otaku 能喜欢的作品。比如说游戏的话，『勇者斗恶龙』的 Fans，只要出了续作就会买。希望能做这种感觉的游戏。当然，作品如果知名度太低也不行，最好是已经有在讨论的题材，所以选择了一些之前已经有关注的作品来做，所以和其他游戏公司做 18 禁 AVG 相比算是另一条路线了。

冰天：那么现在主要是制作人工作了？工作内容完全不一样了吧？

A：以前还要画什么时间进度卡之类，现在不用了。（笑）做制作管理的时候这种工作都要我来做的。现在主要是各种企划书之类由我把关。还有与制作商或者我们这边过去的商谈，做怎样的东西能卖好……像这类的事情，需要和导演们进行沟通，然后就把企划书做好交给制作商。方向定下后，决定预算，召集制作人员这样。我主要是明确大致的方向和质量的控制，其余人包括导演也会有自己想做的东西，大家的想法不一样是难完成任务的，所以最后领头的必须得是一个人，比如说我或者哪个导演。

Hejob：现在还会做很多的尝试吗？









A：现在基本一年是四五部作品，以前的话十几部的时候也有过，多的时候能达到十四部左右。以前必须考虑怎么卖，会考虑如何宣传，网站怎么做，怎么去推销。现在这些事制作商来负责，我就纯粹管游戏的制作。

Hejob：现在做的游戏是？

A：『とらドラ！』和『ゴルゴ 13』。

Hejob：有『ゴルゴ 13』啊！

A：今年是『ゴルゴ 13』的四十周年纪念。さいとう・たかを先生已经是爷爷了，藤子不二雄那个时代的。

Hejob：在书架上『ゴルゴ 13』真是很壮观呢。

A：一百多卷了哪。这次是 DS 的游戏，有点像漫画。希望是面向三十到五十岁的人，这些人拿着 DS 也不知道怎么玩，这样『ゴルゴ 13』说不定会适合他们。就点啊点的就行，挺简单。只要读漫画玩就行了。

Hejob：我得借个 DS 来了看来。（笑）

A：还是要玩一阵子的。也是多结局的。有很多路线。

Hejob：不过路线太多的话，年纪大了会不会玩着困难。

A：一条线会比较无聊，通过自己的选择影响周围人的变化，这应该比较有趣。

冰天：现在龟谷先生也做了不少人气作品，现在的路线跟龟谷先生的理想接近吗？

A：应该是很接近的。新的公司刚开始起步时，大家还不是很相信，无论是用户也好，制作商也好，他们都会选择比较信得过的公司。产品卖不好可不行。

Hejob：从现在的作品列表来看，成绩很不错呢。虽然『School Days』稍有些奇怪。（笑）

A：做的时候遇到了些困难，不过工作上多尝试些嘛。如果是从头开始做就简单多了吧。

敏感问题的结束……

冰天：问了很多问题，最后请龟谷先生对热爱您的作品的广大中国玩家们说几句话。

A：我觉得，只要大家能玩得愉快，那就很好了。

Hejob：这位要追加一个问题（编者注：冰天火焰蓄谋已久的阴谋，突然发问了……）。

A：不会很难吧？（笑）

Jedi：非常困难的问题呢……

冰天：是关于游戏的问题。『Remember 11』这个作品。从玩家来看，争论很多，褒贬不一。从制作者来看，您觉得这游戏怎么样？

A：那个游戏其实没能完整地做出来，日程也拖了很久，当时是要求 3 月就必须要完成。我想如果能多些时间精力的话，最后的结尾部分会好一些。其实我和中泽先生沟通得还是不够呢，关于游戏还是有很多不清楚的地方。我们正好住得近，现在有时喝酒时会谈谈的样子。

冰天：谢谢龟谷先生，希望您今后能给我们带来更多优秀的作品。也希望 Guyzware 的业绩蒸蒸日上。

A：我们也觉得能最好在中国多做些作品。谢谢。

Hejob：我们也会努力的。包括中国类似同人会的活动。

A：同人也要加油呢，像 Type-Moon，当时也是看了 Kid 的作品之后才开始做同人游戏的。

Hejob：现在可是大手了。

Jedi：那么非常感谢龟谷先生接受『二次元狂热』的采访。

● Profile

神猫　Masterz

别名：色猫，工口猫，雄性，四眼，中国第二代外包动画制作人，曾参与制作《EVA》、《X战记 电影版》、《Bible Black&新Bible Black》、《火影忍者－疾风传－》、《网球王子》、《柯南TV&世纪末的魔术师&朝向天国的倒计时》、《西の善き魔女》、《北斗神拳 电影版》、《飞跃颠峰2》、《天元突破》、《大剑》、《HELLSING TV&OVA》、《Macross F 现行放映版》、《空之境界》等近百部日本动画，现任职某日本动画公司中国分公司担任要职，近期正在制作《新EVA·破》及《新魔剑美神》……



燃えろ！我がアニメの魂

我的动画制作回忆录

你所不知道的COMICMARKET真相！

我KAO！这本杂志竟然还没有被河蟹掉（编者注：朋友你打算一直这样诅咒下去么……），我已经无语了，既然没有被河蟹那么这次我就继续再工口再暴力一点吧！什么？杂志还是不让上露点图？SUN！那我继续发牢骚吧！（＝口＝）

① 宅的圣战日：C75

话说马上又快到十二月了，转眼之间一年又要过去了，现在可不是感伤的时候，诸君！十二月意味着什么？圣诞节？（或者说是日妹节？）新年？年底软件大战？红白歌会？如果你们想到的是这些，那就大错特错了！难道你们忘记了每年两次的圣战吗？没错！就是它！宅男、腐女及网络废人们准备疯狂扫货的圣战日，为了会场限定商品赌上性命也要拿到的，扫货狂们为之疯狂的，本年度最后的大型EVENT——漫画同人即卖会“Comic Market（コミックマーケット）”！

什么？Comic Market是咋样的活动？如果你买这本邪恶的杂志连Comike是啥都不知道就是伪非！那么你真应该被绝世强者煌大河削成人棍！或者被载满工口同人志进行体当攻击的大和号活活撞死。

简单来说，所谓Comic Market，是由Comic Market准备会举办的，日本乃至全球最大的同人志即卖会，略称Comike（コミケ）或CM。它于每年八月的第二个星期五至日和十二

月二十九及三十日，在位于东京都台场的东京国际会展中心举行，免费入场。直到 2008 年年底，已经举办了 74 次（算上这次就是 75 了）。八月举行的 Comic Market 叫夏コミ，而十二月举行的则叫作冬コミ。一直以来，Comic Market 均是业余漫画爱好者将他们的二次创作制成同人志并售卖的地方。一般而言，这些人或者同人组合（サークル）都是以非牟利方式售卖这些同人志并让广大爱好者聚集在一起进行交流的活动。

以上就是 Comike 的官方介绍，但实际上……根本就不是那么回事！ Comic Market 是一个聚集了欲望、野心和淫谋…哦不对是阴谋的地方。

2 C75 的欲望和野心

说这里充满了欲望和野心，那是因为每年都有很多很多的业余画手、新人甚至一些异想天开的家伙妄图借助 Comike 的力量一夜成名，还有以毒男、怪蜀黍为核心的宅男军团及以魔女、贵腐人为主力的腐女集团借此满足自己生理和心理上的最原始的欲望。基于这些二次元控们的邪恶且充满欲望与官能的需求，从上世纪八十年代末开始，便在 Comike 出现了大量的以流行游戏、人气动漫画进行二次创作改编而成的工口同人本，而这种同人本的出现正好满足了一部分（很大一部分）人的对原作某个角色的极度邪恶的怨念，一时之间，相关的工口本抢购成风（无论好坏，当然画的好的会卖得更多），绘制工口本的同人社团更是赚得钵满盆满，知名度和人气更是直线上升，以至于后来越来越多的宅人画手、甚至职业画师都投入到了工口本同人制作的大军之中去（后来因为工口本越来越多，所以在 1991 年的时候，因为工口本的问题导致无法再在幕张博览会场举行，从 C40 起会场再次搬回位于晴海的东京国际会展中心会场举行。同时开始了审查制度）。至今 Comike 基本已经沦为工口同人本和工口游戏的天下，鲜有正常向的东西贩卖了（全年龄的也是有，不过很少，除非乃是大牌或者知名公司，不过这些人也有专用的马甲去搞工口 – –+）。

至于野心嘛…上面已经说过，Comike 也是一个类似人才交流市场的“业内人肉买卖活动”，许多游戏企业、动画公司、漫画杂志出版社都会到这里来淘宝发掘新人，一些现在知名的漫画家，像高桥留美子、CLAMP 这种重量级漫画家或组合也是在 Comic Market 被人发掘的。

另外 Comic Market 也是这些具有才能的业余漫画爱好者或者同人结社建立知名度、让自己继续发展下去乃至创造神话的地方。这方面的案例最出名的莫过于蘑菇和武内二人的 Type-Moon 了（什么？你不知道？那你可以回老家结婚去了！），因为作品实在太受欢迎（在 2000 年 12 月日本的冬季 Comike 中，由当时还是同人团体的 Type-Moon 所制作的『月姬～完全版～』开始贩售，因为之前标准版的口碑异常地好，所以造成了抢购），在 Comic Market 甚至能赚到足够的钱去起公司，之后基本每年都会以公司的形式继续参展，用现有的资源继续骗取广大 Fans 的民脂民膏。出于上述原因，Comike 也是一个推销产品、发掘业界新人和赚取名利的优良场所。

随著 Comic Market 的知名度越来越大，现在有一些职业漫画家以及动画、游戏公司（一般而言，售卖美少女游戏的公司较多）也会参加 Comic Market。以「公司名义」参加的机构会被安置到特定的场馆，甚至还有一些公司为













了某些不可告人的秘密设立了同人马甲去同人展区设摊。

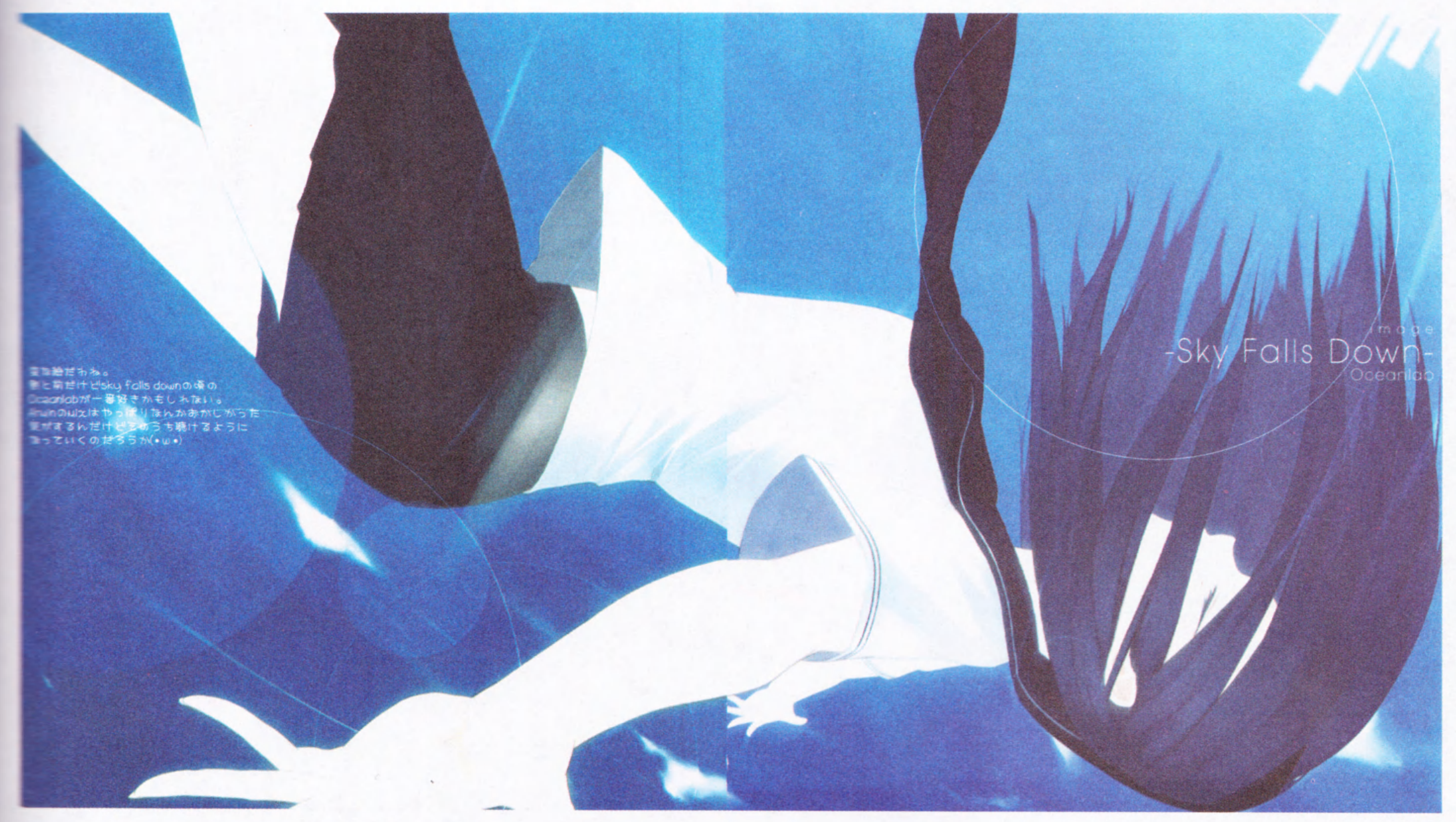
照理来说 Comic Market 该是以漫画、动画的同人作品为主，但一些铁道宅、盗摄魔、露出控（这个…大家无视就好了，不过的确是有）哥特萝莉装的设计师，业余歌手甚至业余画家都会到 Comic Market 发售他们的作品（在观众经过的路上露天演出或者搞一些稀奇古怪的活动），希望有能有慧眼的伯乐发现他们，从而走上光明的职业道路。同时也有一些不炫耀会死星人带着自己的名贵痛车、穿上名牌的等身大人形和其它稀有收藏来刺激广大穷淫的精神与视神经（口古月！死有钱淫！老子有机会一定要共你们的产！凸（=_=）凸）。

❸ Comike 的历史

从 1975 年 12 月 21 日在日本消防会馆会议室举行的第一届 Comic Market 算起，到现在已经过去了三十三年，在这期间 Comike 经历了数次会场迁移（1976 年到 1980 年在板桥产业联合会馆，1981 年到 1985 年在晴海国际贸易中心，之后又辗转幕张博览会场、最后落户东京国际会展中心）、工口同人本问题、Cos 内衣盗摄等无数次的风风雨雨，当初由“迷宫”（当年的一个很牛 X 的同人组织）和一群爱好者主办的 Comike 如今已壮大成了亚洲乃至全世界宅男腐女们每年两次的盛大节日。Comic Market 组委会，会在展会举行前几周在几个比较宅的地方，例如日本桥和秋叶原的店（别的城市也有，不过我除了大阪和京都哪里都没去过 T_T）里提供本届 Comic Market 的参展目录及相关资料的场刊供宅人们购买（CD 版或印刷版）。里面会有各参加团体的简介和摊位位置，在这里我以一个过来人的身份推荐大家购买电子版的，因为印刷品的版本和砖头一样，又沉又厚拿起来很不方便 = =（在我码字的时候，日本公司的朋友还在 MSN 上抱怨他昨天去秋叶原买漫画，被一条条排队购买 Comike 目录的人流所阻断，废了九牛二虎之力才挤进去之后发现他要的漫画已经卖光了！ ^o^）

近年来，Comike 的参展人数不断增加，售卖的摊位达到 36,550 个（去年的数字，目前还在不断上升中）。而由于每次有意在 Comic Market 摆设摊位的人或团体实在太多，故还要进行抽签。而入场人数每次举办（通常是三日）均会达到 550,000 人次以上（同样还在不断上升中）。参加者遍及全部年龄层，但以高中毕业至三十多岁的人为主。近来专程来 Comike 参观，甚至设摊售卖其同人志的外国人亦不在少数（也有中国人啦）。随着规模的扩大，一些因 Comike 引发出来的问题也随之出现，比如在 Comike 举行的前一个月，会展中心附近的酒店基本都被预定一空，到开展前三天基本上都会爆满。同样在举行前几天，前往东京的夜行高速巴士、夜行电车等也会爆满。举行期间，前往会场的新交通百合鸥线、东京临海高速铁道以及崎京线还是爆满，虽然最近几年相关单位都会在此期间增加班次，但还是不行（周围便利店里所有的方便食品和饮料也被抢购一空～）。

另外由于参加的人数实在太多，导致出现大量保安问题，如部分人士在场外通宵排队会影响四周的居民，或者受到暴走族骚扰。虽然已经明文禁止场外通宵排队，但部分人还会选择离会场较远的地方等候，此问题还是不能解决。同时又是因为观众太多的原因，近几年每年都会出现昏倒、急性病症发作及受伤事件。



所以会有大量的公安、消防、急救及宅腐志愿者严阵以待，随时待命出击。(但是昏倒的人只要一醒过来马上就会发疯一般地杀回人群中，甚至个别人在被担架抬走后，仍然挣扎的从医护人员手中逃脱，返回到扫货大军中去。果然精神是可以压倒肉体上的病痛。)在前几年有部分Cosplayer亦投诉在Cosplay区以外被参加者骚扰（被怪蜀黍或怪阿姨搭讪之类的）及拦截要求拍照导致场内混乱，或者事后发现自己被爱好裙下盗摄的怪蜀黍偷拍到裙下春光，或更衣室里的更衣过程被放到网上之类邪恶的事情。最近几年已经严令禁止再Cosplay区以外与Coser拍照，Coser要使用更衣室需要在展会之前提前提交申请，并支付800日元的费用。

还有大量的人会在场内使用手机，所以，以会场为中心周围3公里范围的无线通讯每到这个时候基本上都处于瘫痪状态，为了解决这一问题，NTT、DOCOMO等各大电信网络服务商均会在东京国际会展中心周围加装临时天线及通讯服务车（但是基本上还是三次电话能打出去一次，而且还要看人品，拨号及抢线速度比平时慢N倍）。

4 Comike的另一种后果

我的栏目明明是写动画制作日记，为什么要说Comike？很简单，Comike的影响已经波及到整个日本动漫游产业了，甚至麻烦大到让某几个知名项目产生了重大的危机、差不多要到延期开天窗的地步了。

记得美国有一个调查显示，每当新的星战电影上映，美国的国民生产总值就会下降0.3个百分点，同样，每逢Comike召开前后，日本动画公司（包括外包）的生产进度都会下降不少（具体数字没有人做过统计）。最近和几个关系公司的朋友在外面喝酒的时候，他们开始抱怨Comike对他们的影响太大了，公司的制作进度严重落后，上层公司发了疯一样拼命催他们交活，人心散了队伍不好带啥的……一堆很没营养的牢骚话。

我问他为啥会这样，他说现在他们公司的员工精力全都集中到Comike去了，上班一天天心不在焉的，绘制的CG和原画错误百出，而且不少员工以各种理由请假翘班窝在家里，好准备下个月自己在Comike上的作品。后来我和其它几个关系游戏公司及动画公司的朋友聊天的时候说到这个事，他们也都是一肚子牢骚，什么动画师都罢工不干活跑回家里去画自己的漫画啦，什么营业不去看公司的工厂进度反而去给自己的同人小组联系便宜的印刷厂，程序员放下公司的项目不做偷偷闪回家里去做自己游戏的DEBUG之类的事情比比皆是，听得我这个汗颜啊。

当时我还给他们建议，既然自己公司的人都没干劲，做不完的话不如发给外包公司去搞，结果这家伙灌下一盅清酒露出了一个很无奈的笑脸（但是我怎么看这家伙的笑都是淫笑），说外包公司这种问题更严重，他们从社长到基层员工，外包的项目无论完成与否全部停工（上面公司如果急了，他们就像模像样地稍微干一点或者把质量降低草草交货了事，稍微好一点的则是抽几个人软禁在公司，然后连续奋战N昼夜把外包项目都了了再干），全都TMD卯尽全力制作C75的参展作品去了——他给一个外包公司的营业打电话竟然关机，发手机短信结果在第二天凌晨五点才回，据说是为了赶某个同人游戏的CG……

就在我和他吃饭的前两天，他早上跑到正在负责制作他们公司游戏的一部分CG的外包公司检查进度的时候，惊奇的发现工作室里的工作人员全员到齐（他们公司一般是没有重要的活的话可以晚一点出现，动画组更是在下午1点左右才会现身），墙上贴着“距离作战还有XX日！”“XX必胜！打倒XXX（某个死对头同人组）”和“热血！根性！”的大标语；而工作室里的人一个个瞪着布满血丝的双眼，要么拿着G笔或铅笔在投台上画着同人本的构图，要么对着屏幕紧张地编辑着后期效果，全员都处于红色警戒状态。我朋友说他从来没看过这帮孙子这么拼命——就算是再急的原画卡，他们都会想方设法给你偷懒，或者生挤出时间去玩游戏。但现在他们却心无杂念，全身心地投入到稿子的制作当中去，甚至已经达到了废寝忘食的境界：基本上是一天一顿饭，每天平均睡两个半到三个小时，甚至三天不睡觉靠精力营养剂硬撑。朋友喝酒的时候还笑着说，如果那时候给他们一刀估计他们叫都不会叫一声，最多就是包扎完伤口继续画，不过你要是毁了他们的原稿，估计他们能和你拼命……XD

5 对天朝同人展的闲扯

我天朝是一个了不起的国家，随着Comic Market在国内知名度的扩大（主要是托工口本的福），每个月都会听到有这样那样的同人展举行，每家都号称国内最大最权威的同人展……本猫在这里奉劝各位同人画手一句，想成名不是一朝一夕的事情，那些成名的画师都是有着数十年的功底的，他们的成功绝非偶然，而是时间的积累与付出得到了应有的回报罢了。TONY各位都很熟悉吧？他的画风很工口，骨子里透着淫，是近几年受广大宅男追捧的同人画师之一。那各位可否知道，他从出道到出名整整用了8年的时间？各位可能没有看过他96年之前的东西，画得可是惨不忍睹。但是97年以后，他的画技开始猛增，虽然人物及上色风格没有现在这么淫，但绝对是别有一番风味。所以说，在这些成功人士的背后，他们都付出了常人难以想象的辛劳。

顺便说一下，12月中旬本猫的两个业界内的朋友会来内地游玩（一个是以前KID的，另外一个以前是Elf的），本猫已经给Jedi安排好了采访的机会，估计各位接下来就能在杂志里看到这两位业界前辈的访谈了。

好了不废话了，本期就到这里，再见吧！▲


直死魔眼中的虚无世界
ALL ABOUT RYOUGISHIKI
AND THE GARDEN OF SINNERS
两仪式与空之境界
彻底解析
文 / 三菱圆珠笔（贪婪动漫内容主

『空の境界』って結局のところ“ボーイミーツガール”のお話なんです。
人は結局一人だけれども、でも誰かと手をつないで歩いていけるってことは幸せだよね 。
— 奈須きのこ

1998 年，奈须蘑菇开始在其好友武内崇的个人主页上连载长篇小说『空之境界』。很难想象，当时年仅 25 岁的他就能写出这部如此惊人的作品。当时的奈须都在看些什么书？有些什么爱好？接受怎样的教育？与武内崇都讨论些什么？受了谁的影响？不管答案是什么，如今的我们都已经彻底臣服到他所创造的世界中去了。

空の境界 年表大事记

1998 年秋，于武内崇个人网站“竹帚”上开始连载。
2001 年冬，连载完结，同人小说发行。
2002 年秋，制作成广播剧。
2004 年夏，于日本讲谈社刊行商业小说。
2006 年冬，发表剧场版动画化的消息。
2007 年春，宣布将全七章制成七部剧场版动画。
2007 年冬，小说文库化后再次发行。
2007 年冬，剧场版动画『空之境界』开始上映。

空の境界 空境秘事

商业小说化秘事

众所周知，Type-Moon 的成名作，是在 2000 年 C59 上发布的同人游戏『月姬』，之后才在 2001 年 C61 上以同人小说的形式发布『空之境界』，所以当年讲谈社小说部的负责人太田克史也是在玩过同人游戏『月姬』之后才得知有一部作为『月姬』故事体裁原型的小说『空之境界』。在拜读之后，太田被其设定深深吸引，随即就约原作者奈须在秋叶原某家咖啡馆见面，并请求让『空之境界』在讲谈社以商业形式出版小说。而奈须当时的回答是：“空境是一部不被编辑所看好的作品，而我们现在正忙着计划以商业形式发行新的游戏作品『Fate/stay night』”，用这样一个理由回绝了请求。太田克史依然没有放弃，并在这一年中屡次向奈须与武内两人提出一系列出版刊行方案，最后，他们两位被太田克史的真挚热情所打动，终于在 2004 年 6 月，『Fate/stay night』游戏发售半年后，出版了『空之境界』的商业小说。

动画化秘事

从年表大事记中可以得知，『空之境界』剧场版动画化的公布时间为 2006 年，但谁又知道，这个想法早在两年就已经提出了呢？那是在 2004 年，它的商业小说出版前两个月，太田克史找到了 ANIPLEX 的制片人岩上敦宏，开始谈论这件事。但因『空之境界』的时间顺序错综复杂，想要概括奈须的剧本又非常困难，所以该计划就渐渐冷了下来。不过在这两年间，岩上敦宏玩了『月姬』与『Fate/stay night』后进一步了解了 Type-Moon 的故事设定，渡过了一个非常好的准备时期。最后在 06 年，太田与岩上在一通只有 5 分钟的电话里终于决定将其动画化，为这长达两年的构思画上了句号。



剧场版化秘事

决定动画化之后，就要立刻找原著奈须商讨相关事宜。起初奈须只是想将其做成 TV 动画，但考虑到『空之境界』题材散乱，外加 TV 动画每集 20 分钟的时间限制等因素，可能会导致观众对作品理解上的困难。而在提议“制作剧场版如何”时，因为剧场版不仅在时间上没有限制，还可以让观众在短时间内集中精神观看影片，这样会对作品会有一个更好的理解，最后就自然而然地敲定了剧场版化的提案。

在决定制作剧场版动画之后，太田与奈须就开始探讨相关制作提案。最初想学『EVA』、『GUNDAM』那样做 2 至 3 部的剧场版动画，之后又提议单以第五章『矛盾螺旋』作一部剧场版动画，最后，负责动画制作的 ufotable 公司的近藤光社长却提出一个非常惊人的提议：“全 7 章 7 部作で、単館上映で（将七章做成七部剧场版动画，只在一家电影院上映）”。其实单从宣传的角度上去考虑，这并不是一条很宽广的道路，但近藤社长是个喜欢探索崭新的表达方式的人，而这个想法，也是他个人考虑了很长时间后，才决定要以这样一个形式来表达这部作品的。

动画制作秘事

近藤光社长提出了“七章七作”的想法，不过对制作方来说，短时间内连续制作七部剧场版是件非常艰辛的事情。但近藤社长表示“要做出一个最符合这部作品的形象”，所以才毅然选择了这样一条满生荆棘的道路。之后在一次公开的记者发部会上，近藤社长指出，他在动画监督的分配方式上，会选择“适材所用”的方法，在了解所有监督的特长后再进行分配，所以我们会看到每章的监督都在更换。

在负责动画制作的 ufotable 的 STAFF 阵里，实际是有六个人是读过原作的，所以，虽然就制作方式上来看非常困难，但实际操作却进行得异常顺利，这就是主要原因。负责脚本的平松正树并未对原作台词进行大幅修改，而这期间奈须看到脚本时也觉得非常满意，此后几章的脚本就没怎么修正了。外加配音主角两仪式的声优坂本真绫对原作的理解十分透彻，前几章的配音也并未得到奈须、监督等人的明确指点。ufotable 的动画制作人员经常彻夜赶工；这种种因素加起来，就造就了第一章与第二章的上映间隔只有短短一个月的成绩。

这期间，坂本真绫与负责音乐的梶浦由记两人一起去第一章试映会的时候，坂本就惊呼





空の境界 未来雑音

the Garden of sinners / mobius noise

“音乐、片尾曲真的是太好听了！”而梶浦则说：“如果每一章的‘空’所表达的含义都有所不同的话，那么就有必要专门为每一章电影制作一段专门的主题 BGM 以及一首含义不同的片尾曲。虽然这是件十分辛苦的事情，但为了更突出作品的主题，有必要这么做。”所以就这点来说，负责音乐的梶浦由记也是在充分理解作品的前提下为这部动画配乐的。



空の境界 两仪式

『空之境界』的中心角色，无疑就是两仪式这样一位女性，对于看过原作的人来说，应该已经对她的复杂性非常了解了，而对于只看剧场版动画的人来说，在未对其充分了解的情况下，动画看得也是一头雾水。因此笔者认为，普罗大众对『空之境界』这样一部作品难以理解，其主要原因有两个。

一、这是部章节时间轴的顺序错综复杂的小说，全七章的正确故事顺序为“2 章→4 章→3 章→1 章→5 章→6 章→7 章”，因此对光看动画的人来说，到第四章为止，才会开始摸清『空之境界』的主要体系轮廓。

二、整部作品对于中心人物两仪式的阐述，是分散在全七章中各个部分的，换句话说，只有读完全七章小说才能全面了解两仪式这个人物，并在此基础上，对『空之境界』这整部作品得到更深的理解。但由于分散严重，章节顺序错乱，依然会导致部分看完原作的人未能对两仪式有一个较为充分的认识。

设定的来源

原作中两仪、浅神、巫条三家都被设定为古老的旧系家族。浅神家可能会诞生超能力者，巫条家的诅咒之力很强，而两仪家就会出现双重人格的后代。

奈须在这里引用了我国『易经』中的内容。起初世界一片混沌，为了使其安定，则一分为二衍生出阴阳两仪，然后为了进一步稳定而产生四像八卦等，这就是所谓的太极八卦图概要。所以两仪这个家族会诞生出像式这样的双重人格，这在古老的过去就已经是既定的事实。

但两仪家的思想十分特殊，他们知道拥有超能力的人会被认定为“不适合在社会上存在”而被排斥（三章中的浅上藤乃就是个例子），所以就想要创造“表面上与常人无异的超能力者”。根据苍崎橙子的论述，所谓的专业人士只能在一个领域内到达巅峰，那是因为一个人无论有多么优秀的肉体和素质，都只能穷极一项事物。例如你在 ACG 领域中对动画钻研（宅）得越深，那么对漫画，游戏的了解就会相对降低，这就是所谓“人有擅长与不擅长的事”的原因。但两仪家的目标是创造一个能穷极各个领域巅峰的肉体，这个肉体宛如电脑一样，只要安装各种程式便能成为“各方面的专家”——

一个能完美执行所有程式的人偶，这就是“式”这个名字的由来。

双重人格

解离性同一性障碍，医学上是如此称呼双重人格的。得这种病的人往往十分危险，会在人格的切换过程中对现实与现实之间的界线产生模糊，最后可能会发生逃避现实、选择自杀的情况。两仪家也是如此，该家族之前的很多后代都在成人前就被送往精神病医院。

但两仪式是个特例，两个人格都采取不意识彼此，相互无视的生活。

阳性・身为男性的名字・两仪织。

阴性・身为女性的名字・两仪式。

身为女性人格的式拥有绝对的肉体支配权。因此织在一般情况下都处于睡眠 / 做梦的状态。但碰到一些诸如练剑之类符合男性身份的事情时，式就会让织代劳。而一直沉睡着的里人格织，一般不会浮出表面，因为他所承担的是式的破坏冲动、负面情感，擅自出来会对社会造成影响。所以平时与外界接触的都是式，这就是两仪式这个双重人格的特殊所在。

动画第二章在开头就明确指出两仪式有独自在深夜散步的习惯，她本人认为是喜欢独处，实际看到后面我们才得知，其主要原因是拒绝人类、讨厌人类。

普通人在思想未成熟的孩提时代是十分单纯的，不会怀疑任何事情，理所当然地，也会认为自己在爱着他人的同时，他人也会无条件的爱着自己，这种无知对于孩子来说是必要的。

但对于生下来就有双重人格的两仪式来说，因为体内存在着织，所以从小就得知有他人的存在，并开始通过织来思考各种各样的事情，理解人类这种生物的丑陋一面。因此两仪式从小时候开始就一直拒绝与他人交往，对他人漠不关心，以“一个人”的状态生活着。

杀人冲动与崩溃

每个人自身对他人的情感容量是有限的，不管是恋爱或是憎恨，当那份情感超过自己的容量时，超过的部分就会转变成痛苦，这样一来，就无法容忍那个人的存在。那么就只能用某种办法将其消除。可以选择离开或者忘记，而当那个方法达到极端时，就是杀人。杀人这种行为，就是为了保护自己失去道德的同时，取得虚伪的正当性的行为。



第二章『杀人考察（前）』作为『空之境界』全小说的时间轴起始之章，包含着对两仪式的诸多诠释，但笔者认为，若读者不能结合这些内容来整理出她对黑桐干也的杀人冲动以及崩坏的原因等问题，看到最后还是无法理解两仪式这名中心人物。

式对黑桐干也起杀人冲动的原因有很多，甚至根据章节的不同而产生微妙的变化，但其最根本最单纯的原因只有一个——为了扼杀织的上浮。式多年来为了能活在社会的常识里，一直都在心里不断地一遍遍的杀死织，对织来说，他所体验过的情感只有杀人，所以也只会杀人。因此织应该是永远沉睡、不能支配肉体的里人格，他承担着两仪式的破坏冲动、杀人情感，一旦获得肉体使用主导权，就会成为“不适合在社会上存在”的杀人魔。于是对式来说，凡是任何能造成织浮上表面的因素，都要无条件地将其抹除——其因素正是黑桐干也。对于式来说，他的存在太过耀眼。从小就开始拒绝他人、否定他人的两仪式，在扼杀织这一人格的基础上，勉强只能融入常识之中，但在与黑桐接触的过程中，她开始无法阻止自己的崩溃。

一直沉睡的织，他所做的梦是希望两仪式能在阳光下，像常人那样幸福地生活。

黑桐干也的出现，让两仪式产生了这样的想法：从黑桐的身上，式看到她一直得不到的温暖，那种能与他人相处、相信他人、接受他人、依赖他人的温暖，认为自己也能像常人那样幸福地生活。但那种幻觉是致命的，两仪式的确融入了常识之中，但这并不代表她活在常识中，





与黑桐接触的时间越久，就越发让她意识到自己体内还饲养着织这个杀人魔，就越发察觉自己是一个具有双重人格，脱离常识的异常者。所以只要与黑桐在一起，就会使自己变得不稳定，就会否定织存在的事实，就连伪装自己融入常识这件事情，也开始变得难以做到。

既是加害者也是被害者的两仪式，比任何人都理解杀人的悲哀，因此黑桐干也相信那个没有受伤的式以及满身伤口的织不会去杀人。

杀了黑桐干也，就不会如此矛盾痛苦，就能回到以前那个孤立的两仪式。但相对地，若杀掉黑桐这一梦的形体，那么织连梦都没办法做了——答案非常简单：既然没有办法除掉黑桐，就只能让自己逃避、消失。

于是要杀掉黑桐——杀不了黑桐——结局就是她 / 他崩溃。

直死之魔眼

在 Type-Moon 的世界观中，“直死之魔眼”是最为大众熟知的设定——在欧洲的凯尔特神话中，有一支被称为“Fomorians”族的巨人。传说他们的眼睛拥有在张开眼睛的瞬间就杀死对方的能力，称之为“魔眼 Balor”。这就是“直死之魔眼”的神话原型。虽然这一设定的起源是『空之境界』的主角两仪式，但对于大部分人来说，第一个会想到的，应该是『月姬』中的主角远野志贵才对——毕竟这是 Type-Moon 的成名作。

『月姬』中苍崎橙子的妹妹——现世三大魔法师之一的苍崎青子对“直死之魔眼”的阐述，笔者认为比『空之境界』中的阐述更为简单明晰：世间万物只要存在，就有容易坏掉的地方；而“直死之魔眼”所看到的，就是万物的破绽，换句话说，就是万物损坏的“未来”。说得悬乎点，“直死之魔眼”所看到的就是“万物未来的死之末路”。

在读这篇文章的各位读者想必都已经看过第四章『伽蓝之洞』了，两仪式的起源是虚无——什么是虚无？那是一个连时间都不该存在的死之世界，而两仪式却徘徊、存在于其中。这意味着在昏迷的两年间她一直都接触着死，最后演变成理解死，达到犹太教中 Kether 境界的深处（卡巴拉中的皇冠，代表神的本性），于是醒来后获得了“直死之魔眼”。所以说两仪式天生拥有“直死之魔眼”这一说法根本就是错误的。虽然她从小就能看到“一般人看不到的东西（灵体）”，但最终也是在理解死的基础上，才获得了“直死之魔眼”。就这点来说，『月姬』里曾经一度贯穿胸口死去的远野志贵，也是在“死了以后”才获得“直死之魔眼”的。所以在两部作品中，关于这点设定，奈须的逻辑性相当严密，丝毫找不到破绽与矛盾。

两年来昏睡的两仪式一直在接触、理解着死，所以她比任何人都知道死的孤单，死的毫无价值、黑暗、毛骨悚然——死比全世界所有的东西都要来得可怕。

虚无

虚无——这几乎可以说是贯穿整部『空之境界』小说的一个单词，自车祸醒来至小说结束，可以说，这期间发生的种种都是两仪式填补其心中“伽蓝之洞”的素材，所以换句话说，『空之境界』这部作品讲述的其实就是一名叫两仪式的少女在不断变化的过程而已。

“伽蓝之洞”的这份虚无感所带来的最直接影响，就是让两仪式找不到活着的实感。首先体现这一点的就是她生活的房间——只有床、冰箱、电话、四件夹克和放和服的衣橱，除了

这些必须的生活家具外，没有电视机、收音机，连茶几和看完随处乱扔的杂志都没有，异常缺乏生活感。而沉睡的这两年时间，对两仪式来说根本没有意义，那段空白断绝了她与过去的连接，造就了“伽蓝之洞”的这份空虚。理论上说，在车祸发生的一瞬间是织支配肉体并代替式死去，被留下的式造就了肉体停止成长的“如死去般活着”的昏睡状态，但醒来后的式又发生了微妙的变化：失去织的两仪式已经不再完全，因此只剩一个人格的式作为新的人格在两仪式的肉体内复苏，所以过去的记忆对于获得崭新人格的两仪式来说，仿佛就像他人在看电影般，变得十分陌生——以上种种，就是从第一章开始一直阐述的“我没有活着的实感”的真正原因，惟有靠着在苏醒的现在不断累积新的生活经验，才能弥补这份空虚。

从第六章『忘却录音』开始，两仪式才开始意识到，这份空虚正在被时间所慢慢填补。当年织的死连同属于织的那部分记忆一同被带走了，这对于苏醒的两仪式来说是最大的疑问，直到发生“伪神之书”事件后，她终于明白，织之所以不让式想起过去的事情，是怕让重新醒来的式再次受到过去的影响，从而改变一直活到现在的心，所以才让真正重要的记忆永远沉眠。

三颗棋子

为你准备的棋子有三颗。

依存死亡，浮游于世的二重身体者。

接触死亡，为之欢愉的不适合存在者。

逃避死亡，领悟真我的起源觉醒者。

若你看完二章『杀人考察（前）』，在开始放片尾曲时就草草将播放器关闭的话，那么你将错过最后一段中田让治的首次配音秀，这三颗棋子是荒耶宗莲为了避免抑止力的发动，借由他人之手设计的，获得两仪式身体的祭品。三个人与两仪式同样通过死来获得活着的实感，但却存在微妙的差异。

巫条雾绘身染不知何时将会死去的重病，故为“依存死亡”；遇见荒耶并被赋予第二个身体后漂浮在楼顶，故为“浮游于世的二重身体者”。其区别在于，巫条雾绘为一个人格驱使两个肉体，而两仪式为两个人格寄宿于一个肉体。

浅上藤乃用超能力杀人，故为“接触死亡”；通过杀戮这种终极的行为获得快乐，故为“为之欢愉的不适合存在者”。其区别在于，浅上藤乃通过杀人时的愉悦获得自身痛觉上的共鸣，得到活着的实感，而两仪式通过接触死亡、相互残杀，来获得活着的实感。

白纯里渚以起源觉醒的借口而无视自身的杀人之罪，故为“逃避死亡”，在起源觉醒后依然凭自己的意志杀人，故为“领悟真我的起源觉醒者”。其区别在于，白纯里渚轻易杀人并逃避所犯下的罪，而两仪式深刻地明白死的含义，不会随便杀人。

所以通过最后的白纯里渚事件，让两仪式重新回想起祖父的遗言——“人一辈子只能杀一个人”，并理解杀人这个行为的特殊性与意义后，才认识到黑桐干也对自己的重要性，到此时为止她的“伽蓝之洞”才得以补完，终生克制了杀人冲动。

坂本真绫

“『空之境界』是一部神作”，“Type-Moon只要有『空之境界』就足够了”。像这样，对该作的赞美之辞在网络上层出不穷，本作又是型月所有经典作品世界观的雏形，因此从一般人的角度去看，自然就会觉得，无论对动画制作公司，还是对配音声优来说，这都是个不小的压力——特别是主角两仪式这一人物的塑造，更是完全取决于声优的表现。所以，担当这一角色配音的坂本真绫成为所有人第一时间瞩目的焦点。换个角度想，要是笔者是位声优，听到要让笔者来配这样一个角色的话，肯定会感







到压力与迷惑，甚至拒绝。但实际上，坂本真绫在公开的几次访谈中都给人一种“十分胆大”的表现，并非常愉快地接受了配音的邀请。

她认为若有一百个读过原著的人，两仪式就会有一百种不同的声音，但形象却永远只有一个。因此若这样考虑的话，只要充分理解两仪式，不破坏原作的印象，她所塑造的两仪式就能被大众认可。这是她第一时间所考虑到的最大问题与压力，但后来她表示，拿到具体章节的台词本的时候，很自然地就产生了一种“这里应该以这样的语气去读这段台词”的想法。实际上第一、二章配音时，在旁观看的奈须与两名监督等人连一次建议与修正的地方都未向坂本真绫提过，所以就这点来说，首先，她对两仪式的塑造方向就已经充分得到了 STAFF 的认可，之后从第三章起，才开始给她一些细节上的简单建议。

同样令人惊讶的是，两仪式是一名有着“式”与“织”双重人格的特殊角色，但肉体却只有两仪式一个，那么自然也不可能去再去找一个人来担任“织”的配音，因此一时间大众对于坂本真绫在配音上是否也能做到“人格切换”，同时配阴性与阴性的双重人格表示担心。而坂本真绫却表示“完全不感到迷惑，在读原作的时候就已经听到了两个不同的声音”。在忠于从原作中获得的第一印象前提下，再根据绘师给她的详细说明，所以配起来觉得十分流畅，丝毫不感到迷茫。

全七章『空之境界』读完之后，坂本真绫最喜欢的是第四章『伽蓝之洞』，理由很简单，第四章从头到尾都是描写两仪式，而作为主角配音的她喜欢“只为主角而存在的一章”也属自然。她表示非常喜欢剧中高潮部分那句“我不会将式交给你这样的人！”的台词，这是代表两仪式这个人从自暴自弃、失去另一个自己（织）的孤独感中作出觉悟，并准备接受接下来种种命运的决断性的言词，那是一种时常与弱小的自己战斗、一种不认输的强烈意志，而在这点上，坂本真绫觉得自己与两仪式十分有共通感。

型月众女主角·两仪式

Type-Moon 塑造了很多女主角：两仪式、爱尔奎特、Saber 等等，毫无疑问，每一个角色在其相应作品中都是最强的存在，但绝对不是无敌的。『月姬』中的公主爱尔奎特在夜晚强到几乎看不到其身上的死线，但依然被远野志贵大卸 17 块；『Fate/stay night』女主角 Saber 虽然身为骑士王亚瑟，但碰到英雄王吉尔伽美什后依然屡次被打到浑身冒烟；『空之境界』中的两仪式也是如此，纵然运动神经超常，拥有连概念空间都能目视杀死的“直死之魔眼”，但也依然是普通的少女之身，被荒耶宗莲一拳打断几根肋骨后当场昏迷。以上角色都鲜明反映出 Type-Moon 所有作品的统一理念：“万物均有破绽”。因此笔者认为，这些不就是人物塑造上共同的经典之处么？

综合全七章，对两仪式这样一个角色写了大幅文字来解说，笔者的目的其实很明确——希望能帮助身为空境 Fan 的你了解这样一个孤独、孤立、空虚的两仪式，从而更加理解空境，喜欢空境。


↑ Saber


↑ 两仪式


↑ 爱尔奎特

In this room, she can feel calm and quiet.

空の境界 真章开幕·五章·矛盾螺旋

文章开头的秘事中已经提到，当年企画时曾经考虑过，只为『空之境界』中的矛盾螺旋这一章做剧场版动画。看过原作的 Fans 自然也能理解这点，因为以剧情来说，第五章『矛盾螺旋』最为精彩，前几章的影片长度甚至到了让人误以为这是 OVA 的地步，因此这部全长两小时、近 1100 个分镜的第五章让所有 Fans 都为之喝彩。

『矛盾螺旋』的精彩之处非常多，但文章篇幅有限，又考虑到本期杂志拿您手上时 DVD 还未发售，因此避免剧透过多而导致届时观看时缺乏趣味性，这里主要就谈一些重要的概念和作为章节中心的东西吧。

Type-Moon 两个重要的世界观设定

1. 根源的旋涡

用笔者自己的白话来阐述：假设有一个旋涡，而我们在学校里所学的数学、化学、物理等全世界所有的学科都是从那个旋涡中流出来的分支，那么以存在而言，这个旋涡就是包含全世界一切"原因"的"究极的知识"。在 Type-Moon 的世界观中将其称之为"根源"，用宗教化的称谓来说的话就是"真理"。

人类在不断繁衍的过程中，虽然已成为灵长类之首，却因变得太过复杂而无法返回根源。即便如此，还是会偶尔诞生出直接与根源相连的人类，两仪式就是个例子，因此关于能否到达根源，只是一个被选中和未被选中的问题罢了。荒耶宗莲为了追求根源的旋涡所想出的方法，就是获得与根源相通的两仪式的肉体，好让自己的灵魂前往根源。

2. 魔术·魔术师·魔法

魔术这个词其实并不陌生，用我们现实生活中的白话来说就是"变戏法"，就这一点而言，Type-Moon 的设定并没将魔术这东西神化——以一人之力通过魔术的方法将《二次元狂热》



编辑部炸毁，或是用 C4 炸药将其炸毁，就结果而言都是相同的，所以用一句话："一切魔术现象都是可以通过科学的方法去实现的"来说明就够了。

当然，魔术这东西具有绝对的隐秘性，举个例子来说，魔术师的戏法（魔术）在他人面前使用的次数越多，就越容易被看穿，因此通常魔术师们的心照不宣的法则就是，不在别人面前使用魔术，并对其研究成果绝对保密。

Type-Moon 将魔术去除其表演性而设定为一门学术，并将其列于世界现有的占星学、炼金术、神仙道、鲁纳文字等数不清的学术中的一门，然后在此基础上引用根源的概念，来定位魔术师的最终目标——前往根源的旋涡。

前往根源的方法，就一般手段来说，要花费正统魔术师家族好几代人的研究结晶才能到达，但也有一些走极端的人存在。在『月姬』中的死徒 27 祖里，就有为了获得不死之身，想拥有永久的时间去研究如何到达根源而自愿变为吸血鬼的魔术师。在『Fate/stay night』里，间桐、爱因兹贝伦、远坂这三大魔术师家族想出了一个终极魔术系统——以"圣杯战争"为幌子，牺牲英灵并聚集大量魔力，从而达到开启"孔"，前往根源的目的。所以在 Type-Moon 的设定里，像"圣杯召唤仪式"这种"以前往根源为目的而使用的魔术"统称为魔法。因此魔法的概念就是"做到现今科学所达不到的现象"。例如操纵时间空间等等，而最为终极的魔法就是让全世界人类都能获得幸福。

随着"圣杯战争"举办次数的增多，到『Fate/stay night』中的第五次战争为止，御三家的魔术师们已经渐渐忘记"前往根源"这一目的，而单纯只是为了获得圣杯，为家族披上荣耀这一目的而战。在前传『Fate/Zero』中的第四次战争中，也只有远坂时臣这位正统魔术师没忘记这一目的而参战，只可惜他还未将这一思想完全教导给女儿远坂凛，就被言峰绮礼所背叛杀害。因此远坂凛参加的第五次战争，其目的也仅仅是"要拿到圣杯"而已。

回到『空之境界』这部作品，在其中登场的众多魔术师中，只有两个人的最终目的是要前往根源，那就是苍崎橙子与荒耶宗莲，只是他们各自所使用的方法不同。苍崎橙子制作人偶，想要在肉体上达到人类完美雏形的境界；

荒耶宗莲不断转生，花了两百多年的时间搜集人类各种不同的死，从灵魂着手，以“存在”与“不存在”来达到“虚无”的境界。两者都想达到伟大的源头，人类的起源；一个追求魂之原型，而另一个追求肉之原型。但最终苍崎橙子还是放弃了，她的理由很简单：“根源之旋涡是无知的存在，所以才能接近，但却因无知而无法了解，所以也没有意义。”

矛盾螺旋

『空之境界』正篇七章，外加在 2008 年 C74 上颁布的『未来福音』，每一章节所起的名字都有相当深刻的含义，这些章节名若能自行思考并尝试阐述其不同的意义，那么对于该作的理解就又能再上一个台阶。这里就聊一下这个“矛盾螺旋”。

构成人类 DNA 的是四种核苷酸，但是由于其不断累积而成的单纯螺旋，它陷入了无法测量的矛盾之中，所以 DNA 这东西依然无法完全解析，人类也已经回不到根源。这就是第五章中提到的第一个矛盾点——人类本身就是一个矛盾螺旋。

光与暗、阴与阳是世界万物拥有的最多属性，就两仪来看，其划分阴阳的是一条曲线而不是直线，并且在阴中有一点阳，在阳中有一点阴，那是因为，无论哪种性别的人类都多少有着另外一性的嗜好，其中女装癖是最极端的一个——这就是黑白相克的不稳定螺旋。

回到剧情，第五章的主舞台是小川公寓这栋建筑，该栋圆柱型的建筑被一分为二，东栋代表着“生”，西栋则代表着“死”，因此这是一栋为了在一日间完成生死而创造的相克螺旋，而其中的居民则代表了 64 种人类死之原型的循环旋涡，荒耶宗莲就通过该建筑来具现太极八卦图，这是他为了通过两仪式的肉体前往根源这一目的所制作的魔术结界，而就之前世界观中所提到的“以前往根源为目的所使用的魔术叫魔法”这一点来说，这个矛盾螺旋的公寓本身就是一个魔法。

第五章男主角臙条巴的存在本身就是一个矛盾点。作为小川公寓的居民之一，荒耶宗莲为其家庭所设计的生死螺旋为：“到了晚上母亲杀死父亲后，再杀死臙条巴，最后母亲自尽；到了白天一切再生复原，晚上继续循环。”但循环太多次后，出现了细小的偏差，臙条巴为了避免自己被母亲杀死而先下手杀害了母亲，从这个原本应该是循环着无限生死的螺旋公寓中逃脱——这点对于整个结界来说，就是个矛盾的纰漏。



最大的矛盾

阻止人类前往根源的理由很单纯，那是因为人类到达那里之后，会让现在勉强平衡的世界变得不稳定，而阻止魔术师们的东西则被称之为抑止力。

抑止力分为两种，分别代表全体灵长类被统一的意志，以及代表地球本身的意志。简单来说，无论人类还是地球都想长久、永远地存活下去，但人类接触根源可能会造成世界末日的发生，所以要全力阻止。

在这其中就存在着相互对立的矛盾：

人类为了活下去，地球变得怎么样根本无所谓。

地球为了活下去，人类变得怎么样根本无所谓。

到此为止，我们列举了第五章中很多关于“矛盾螺旋”的矛盾，但全章中最大的矛盾就是荒耶宗莲这个人。通过灵魂转移的方法，他一直都在不断搜集人类的死，因此对他来说，被他视为最大敌人的就是“无可救药的人性”。他前往根源的目的只有一个：“让过于复杂的人类回归大元，创造一个什么都没有的、完美的死之世界。”为了阻止他达到这个目的的抑止力，就是为了防止人类灭亡的“灵长类统一意志”。曾经身为和尚的荒耶宗莲对这个概念非常了解，在佛学中该“灵长类统一意志”被称为“阿赖耶识”。讽刺的是“阿赖耶”与“荒耶”的读音是完全相同的——也就是说他一生视之为最大敌人的，就是他自己的名字。这就是整个第五章『矛盾螺旋』中最大的矛盾点。为什么他没有发觉这点？那是因为荒耶宗莲活得太久，本身已经变成一个概念，概念不会改变其思考的方向性，也已经不能称作是人。所以最后两仪式即便杀了荒耶宗莲，也不能称其为“杀了人”的原因也在这里。

人类没有救赎

是时候结束这篇长长的文章了，在全文的结尾，笔者想聊一个『矛盾螺旋』中所涉及到的、十分深刻而又晦涩难懂的话题，那是荒耶宗莲死前所思考的最后一个问题。

无法拯救人类，那已经是好久以前的事





了。只要活着，就一定会有得不到回报的人出现，无法让所有的人类都获得幸福。那么——无法被拯救的人类是什么呢？要用什么来回报他们的一生呢？

没有答案。

无限跟有限是相等的东西，若是没有无法救赎的人，也就不会存在被拯救的人。如此说来——救赎就跟流动的钱一样。

人类无可救药，世界没有救赎。所以才会想要记录死亡。记录事物的最后，记录世界的重点，这样就能彻底分析所有的东西。如此一来，应该就能判断什么是幸福了吧？

如果能重新看待得不到回报者和无法拯救者，就能判断什么才是幸福。如果能了解到，在世界结束后，这些才是人类的意义，这些因为无谓原因而死的人，也能在整体上被赋予意义。

只要世界结束，人就可以分辨人类的价值。

只有这个——是唯一的，共同的救赎……

小说中的这段文字，笔者思考了很久，也与很多人讨论过奈须所想要表达的东西，结果也只能用勉强的白话来解释其表面的含义。在全世界的任何宗教中，所有教义都有一个共通点，那就是人在活着的时候永远得不到救赎。人只要活着就会犯错，虽然可以用某些方式来补偿，但若补偿的对象不在了又要怎么办？比如杀人，杀害其它的生命，这些都无法补偿，因此人类是一种只要活着，就会对周遭产生巨大影响的生物，所以人类没有救赎。

“救赎就跟流动的钱一样”，这句话不仅在『空之境界』小说里出现过，在『Fate/stay night』游戏原作的“Unlimited Blade Works”线中，Archer也说过同样的话。这其实就是一个“人类永远得不到平等回报”的问题。假设每个人都把自己的钱均等地平分给世界上每一个人，那么就其结果看来，人类的确在全体上获得了平等的回报，但事实呢？不付出任何劳动力的人却获得了与别人同量的金钱。这其实也就是通过金钱来暗喻，永远都无法找出平等回报所有人类的方法——所以没有答案。



让我们来做一道很夸张的数学题：你、我，全世界所有的人类都是这道数学题中的一个数字，这些数字经过一系列复杂的运算后会得到一个结果，而这个结果就是人类的价值。当然这是道永远都不可能获得答案的数学题，因为我们每个人只要活着，就会不断改变自身的价值，那么相对地，代表自己的数值就会发生变化，所以荒耶宗莲所要寻求的，人类全体的价值，只有在人类灭绝后的死之世界、等全部的数值固定之后，才能计算其答案。到了那个时候，即使无谓而死的人，也能在整体上被赋予意义，也只有这个才是唯一的，共同的救赎，所以他才会向往完美的死之世界。

“尝试解决问题是身为人类的条件”——笔者认为这是奈须通过『空之境界』想提醒大家的重要一点，因此即便本作品如何晦涩难懂，也不能放弃自身对这些问题的思考，要给自己一个属于自己的答案。虚渊玄在写完『Fate/Zero』四卷后，在后记里也强调，我们读完一部作品之后，除了回味剧情外，更不能忘记思考。因此笔者想把这句话原封不动地送给那些没有经过思考，就把『空之境界』看完、丢弃的读者。这也是笔者本人最后想要对大家说的话——『空之境界』是部越读味道越浓的佳作，一旦经过思考并深刻理解该作品中所包含的种种含义之后，你的世界观或许都会为之改变。留道题目给大家思考吧：何为“空之境界”？

至于思考判断幸福的方法，奈须已经给了我们一个明确的答案——

『空之境界』只不过是一部“少年与少女相遇”的小说。人虽然至死都是孤独一人，但若能与谁牵手并行的话，那便是幸福。

——奈须蘑菇▲


令人战栗的人渣童话
真实的叔母风吕公司
Overflow
和日在伊能家
文/天仓零（天极动漫主编）
N·NYA

人人都知道,『School Days』是由“一个手机引发的血案”,如果笔者到2009年伊始才来介绍这部作品的话,那就显得太不合时宜而且太没有内涵了,所以接下去你会看到的,绝对不是“人渣诚和他快乐的碰友们”,而是制造出『日在校园』惨剧的幕后黑手——一个真实的Overflow。



Overflow和千代田区联合

Overflow并不是一个富有传奇色彩的公司,它的走红,完全因为05年那部人“剑”人爱的『日在校园』。而早期作品很少有人知晓。Overflow是总部设在东京都千代田区神田小川町的有限公司STACK旗下的18X游戏品牌,STACK成立于1997年(平成7年)3月,由大沼明夫(作为创作者的名字是**メイザ–ズぬまきち**)担任代表取缔役,岩崎公彦担任董事,从业者12名,主要从事动作捕捉、电子游戏软件开发和贩售、家用游戏开发、数字内容制作和数字动画制作。

作为Galgame企业的航母,STACK集团旗下拥有包括Age、Mirage、Nitroplus、Overflow、Mosaic、CIRCUS、xuse、tamasoft、RUNE、colors等在内的众多品牌,因集中在千代田和崎玉,被称作是千代田区联合和崎玉联合。90年代红极一时的代理Studio e.go游戏的Symbio曾是STACK旗下排名第一的企业,后被合并。

オーバーフロー的英文为Overflow,但多次被人误记成0verflow(第一个数字是零),而启动官网之时域名「Overflow.com」(第一个字母是欧)已经被其他公司取得,故急中生智采用「0verflow.com」(第一个数字是零)为域名,此后的商标也采用「0verflow.com」(第一个数字是零)。

同时位于千代田区的还有制作过『君望』的AGE、硬派会社Nitroplus,三家组成了工会性质的千代田区联合(以前TOPCAT也是其中一员)。经过STACK的战略性分配,营业方向明朗。2001年秋天Overflow搬入千代田区的杉商大楼9层,Age的商标持有者Acid(**アシッドー**)则正好在8层,而后Nitroplus包下了整个第7层。于是,这三家同一集团下的公司就开始了开开心心的共同办公生活,在游戏制作中相互合作,经常可以看到Age的游戏由Nitroplus帮忙,Nitroplus当时的「小合集锅」启用的是Age的美工,Overflow则连剧本和引擎也采用了Age的。



スクールデイズ
School Days 01

Age地址:神田小川町3-26-2

Overflow地址:神田小川町2-4-5　杉商大楼9F

Nitroplus地址:神田小川町2-4-5　杉商大楼7F

提到千代田区联合的时候不得不说一下崎玉联合,崎玉联合是位于崎玉县内的工口游戏品牌的企业联合。在2001年12月的C61上有Witch・CIRCUS・猫社三大品牌共同出展,在会场限制销售共同制作的游戏「猜谜埼玉联合的野望!」,不过崎玉联合有名的活动也仅此一次,以后的活动都没能给人留下什么印象。2005年Witch破产,2006年猫社在发售了最后一款作品『Scarlett』后停止活动,实际上的崎玉联合已经完全销声匿迹了。

CIRCUS和minori也同时作为观察员合同举办千代田区的Galgame活动,如千代田Gal大马戏(「**ちよれん大サーカス**」)等常有CIRCUS的参与。尽管CIRCUS的所在地在崎玉县莲田市,严格来说并不算千代田的成员,但在千代田的各类广告中常能看到CIRCUS的横幅,与此同时,为了能参加千代田的活动,崎玉联合自身的活动经常为此停滞,这也构成了崎玉联合崩坏的原因。

Overflow主要受托制品:

●原作:F&C、元请:NEC Interchannel Inc.
『Pia**キャロットへようこそ**!!2』、『同2.5』
『With You ~みつめていたい~』、プレイステーション移植版『絆という名のペンダント』
『フレンズ~青春の輝き~』

● NEC Interchannel Inc.
『センチメンタルグラフティ2 サードウィンドウ』

● MediaWorks Inc
『シスタープリンセス』シリーズ




Overflow

Overflow 的历程

如上文所述，Overflow 和 Nitroplus 与 Age 一同组成千代田区联合，正会员有 Age 的齐藤 K、Nitroplus 的**ジョイまっくす**和准备会员 CIRCUS 的**くま坂らま男（らまマン）**以及 Overflow 的销售代表**メイザーズぬまきち**。甚至连游戏引擎都用的是 Age 的 rUGP。精妙的是，OF 社的大部分作品都有着相同的世界观，其以家族关系为线索构成设定的主轴，每一作的人物亦渊源颇深。因为其作品多有超越软伦（注：软伦，即日本计算机软件伦理协会，是日本社会在全面普及计算机后，为了约束计算机软件制造厂商的作品对社会和人们的“肉体”和“精神”造成危害而特别设立的组织，致力于对计算机软件的正确认识、规范，并引导制作者对日本文化和社会做出贡献，还会不定期表彰表现良好的商店。协会本身虽然不是强制组织，但可以利用自己的影响力不让某部作品上市，或者即便上市也没有商店敢于进货。）的近亲相〇的内容，在 2ch 上有着叔母风吕的俗称（**叔母風呂＝おばふろ＝オーバーフロー＝ Overflow**）。

早在 1997 年 3 月，Overflow 就作为电子游戏和动画开发的承包公司而成立，Overflow 是面向成人的游戏品牌，而 STACK software 则是一般向的。Overflow 在独立之前主要负责 Galgame 的外包工作，曾经参与过 F&C 的『Pia2』、『With You』、『青涩之恋 2』以及『妹妹公主』游戏和动画的制作。Overflow 在『Summer Radish』中透露过关于妹妹公主的惊人消息，我会在下面介绍『Summer Radish』的时候提到。

1999 年 Overflow 以自主制作物『ら~じ・PONPON』初登场，经历了数部默默无闻的作品之后，2005 年以第八部作品『School Days』一鸣惊人，迅速登上 2005 年上半年 galgame 销量排行第二位，全年排名第七，一年里约售出 3 万 2000 套『School Days』游戏，一下子变成了炙手可热的 Galgame 会社。同时，『School Days』在 2007 年 7 月被改编为 TV 动画，并在 2008 年 1 月 17 日发售 PS2 版游戏『School Days L×H』（L×H=Love&Hate）。





Overflow

Overflow 与『School Days』&『Summer Days』

『School Days』是 Overflow 在 2005 年发售的 Galgame，以伊藤诚、桂言叶和西园寺世界的三角恋为主线展开，剧本的豪华程度达到了普通 TV 动画 70 集的规模，而故事也是采用业界首创的全程动画来推进。同样的“创举”还有为人称道的“Bad Ending”结局，“鲜血的结末”、“永远”、“给我的孩子”三个 Bad Ending 在当年获得了超高评价，也让 Overflow 获得业界瞩目。但是从 2 年里一共发表 11 次补丁的行为也让玩家头痛不已，而这 273M 的补丁也只是日后『Summer Days』的沧海之一粟。

2007 年夏天『School Days』全年龄 TV 动画版首播，但在播出了 8 话以后，第 9 话由 AT-X 频道改为 15R，限制小朋友收看。随后原定播放的最终话，因正巧发生“16 岁少女持斧弑父事件”而延期，这一周临时改播法国风景片，“Nice Boat”一词也由此一跃成为 2007 年大热门。动画的最终话是原创的 Bad Ending 融合体，黑化女对决最终 Nice Boat。当众人为这个原创结局拍案叫绝后，OVA『School Days – Valentine Days』又随 PS2『School Days L X H』作为限定版捆绑特典发售，以言叶之妹桂心为主角的 OVA『魔法少女心』紧随其后。

『School Days』的续作『Summer Days』本来是要在 06 年年初发售的，但因为制作商的问题延期到 6 月 23 日。不过颇具喜感的是，6 月发售的初回限定版因为触犯软伦的某些规定（某些工口场景“忘记”打码）而“自主回收”，这也是 Overflow 继 2000 年的『Pure Mail』之后第二次得罪软伦。“让人无法忘记的疼痛”还有 Overflow 的“无差别补丁流”激怒了全亚洲的玩家，『Summer Days』的补丁大小相当于『School Days』的 10 倍，2.3G 的补丁容量又创下了业界第一，07 年 10 月去除“不标准内容”，并且重新绘制封面的『Summer Days Renew』（普通版）重新上架销售，而同时，官网的补丁更新到 Ver2.01 版，也差不多修正了初回版的大部分问题，但依然小麻烦不断。『Summer Days』与前作相比，消除了黑化嗜血的描写，但鬼畜的程度却更胜一筹，同时也明确了一些之前不甚明朗的人际关系，带有很高的 Fan disk 意义。

在 09 年 2 月 27 日即将发售的『Cross Days』中，Overflow 又将给我们带来无与伦比的全新体验。除了前两作全程动画的特点外，『Cross Days』全宇宙首创“游戏与电动玩具 SOM 连动功能”，玩家能通过 USB 接口将自〇器 SOM 连接电脑，跟随游戏的糟糕情节来同步 SOM 的力度和节奏，“科技以人为本”用在 Overflow 身上一点也不为过。



Overflow 发售游戏一览（※ 表示世界观共通的作品）

1999 年 11 月 26 日 – ら～じ・PONPON※
2000 年 8 月 25 日 – PureMail※
2001 年 4 月 27 日 – Overflow 大礼包（オーバーフローぷれじゃ～ BOX※）
2001 年 12 月 28 日 – Snow Radish（Snow ラディッシュバケーション !!※）
2002 年 12 月 27 日 – 妹妹 Go!（妹でいこう !※）
2003 年 4 月 1 日 – Summer Radish（Summer ラディッシュバケーション !!※）
2004 年 4 月 30 日 – MISS EACH OTHER※
2004 年 8 月 13 日 – Summer Radish1.1（Summer ラディッシュバケーション !!1.1）（夏 C66 限定发售）※
2004 年 8 月 13 日 – Summer Radish 2（Summer ラディッシュバケーション !!2）（夏 C66 限定发售）※
2004 年 10 月 15 日 – LOST M※
2005 年 4 月 28 日 – School Days※
2006 年 1 月 27 日 – Overflow ～ premium・三部曲 BOX（オーバーフロー プレミアム·トリロジー BOX※）
2006 年 6 月 23 日 – Summer Days※
2009 年 2 月 27 日予定 – Cross Days※
发售日未定 – TearMail

1999 年 11 月 26 日 – ら～じ・PONPON※





『ら～じ・PONPON』是一款 1999 年发售的地图移动型 AVG 游戏，讲的是在医院和不同的妹子（孕妇、妹、隔壁妹子等）发生的人渣故事，于 2002 年 8 月贩售完毕。通过鼠标单击「车站」「接待」「屋顶」等几个选项与女性对话，可攻略对象为 5 人 +，难度中上。作为一款 90 年代的游戏，其在 CG 和操作性上都颇为出众，但是剧本的弱点尤为严重，所以 OF 社后期作品大大加强了剧本。

『ら～じ・PONPON』是最早和系列世界观有关联的游戏，里面提到，泽越止的父亲伊藤抛弃了止的母亲泽越桃里，这也就是为什么伊藤诚的父亲不姓伊能而姓泽越的原因。（泽越止和众多女性产下的子嗣都随母亲，所以之后出现了很多姓氏。）

2000 年 8 月 25 日 – Pure Mail※





『Pure Mail』是 Overflow 企划的第一部调教作品，不过因为『ら一じ・PONPON』发售在先，『Pure Mail』被变更成表面上看上去是「学园纯爱物」的 OF 社第二作，2001 年还被改编成全两卷的动画。从这一作开始，Overflow 的恶劣补丁顽疾就已经初露端倪了，游戏发售后的几周，官网除了连续提供公式攻略外，几乎每周都有补丁更新，最后还向发回用户注册明信片的玩家免费发放了 CD-ROM 版最终修正补丁。2003 年还发售了 DVD-PG 版（DVD PLAYERS GAME），并且很快就贩售终了。不过在此之前，CD-ROM 版因挑战河蟹而被日本"总局"软伦回收。此后在『Overflow 大礼包』（2001 年 4 月 27 日发售，『**オーバーフローぷれじゃ～ボックス**』）中收录新版『日后的 Pure Mail』（「**その後のピュアメール**」），并在 2006 年 1 月发售的『Overflow ～ premium·三部曲 BOX』（『**オーバーフロー プレミアム·トリロジー BOX**』，2006 年 1 月 27 日发售）中复刻。随着之后 TVA『日在校园』的热播，2007『Pure Mail』也加入到了下载销售的行列中来。

和同期的 Galgame 相比，几乎当时大多数同系的 Galgame 都用"约定"的世界这种固有萌要素和真实的追求来设定，而鲜有两面性性格的女主角。可能是考虑到儿童保护法案，『Pure Mail』的人物设定都在 18 岁以上，不过从日常会话中可以很轻易地了解到主人公的真实年龄。

『Pure Mail』由 STACK 的董事长大沼明夫（作为创作者的名字是**メイザ－ズぬまきち**）亲自担任监督和系列构成，西 E 田担任人设和原画（后来的『Tear Mail』也是他画的），讲述从小受到双亲虐待，住在亲戚养父母家中的自闭男绪方圭和女主角奈川碧以及碧的腹黑朋友泽永美纪暧昧不清的故事，男猪脚是人渣诚同父异母的兄弟，事实上 OF 社的大部分作品都有这样的关联，此事后表。











2001年4月27日 – Overflow 大礼包 ※

早已贩售终了的『Overflow 大礼包』，收录以碧为女主角的触摸类游戏『Pure Mail– 碧』；与『らーじ PonPon』的角色一起玩的猜谜游戏『☆猜谜 DE ☆ PonPon』，猜谜种类从动漫到美食、特摄 SF、文学、神秘世界、甚至连妇产知识也不放过，BT 之心路人叹服；以『Pure Mail』男猪脚的同学古谷奖和友坂真彩为主人公，再度谱写的『Pure Mail』外传游戏；『Pure Mail』后日谈；Staff ROOM；壁纸集。





2001年12月28日 – Snow Radish（Snow ラディッシュバケ－ション !!）※



『Snow Radish』又称『Winter Radish』，是 2001 年发售的 OF 早期人渣游戏。岁末的雪国，故事发生在美貌的伊能萌葱和女儿神乐经营着的路边餐厅“Radish”中。萌葱的妹妹和浅葱的朋友们利用寒假的时间常常来“Radish”游玩，于是玩着玩着就把自己给玩进去了。这一作开始的三部『Radish』是“日在伊能家”故事的主轴，以后会诞生的『日在校园』，也是缘起于『Snow Radish』作的孽，在后文的“伊能家”人物关系介绍中会提到。随着『Cross Days』的高调推出，Overflow 再度将“违禁品”拿到 Comike 上忽悠软伦，本届 C75 上除了能买到新装版『School Days』和通常版『Summer Days』外，作为『Snow Radish』改良版的『Snow Radish 1.1』和『Snow Radish 2』亦会在 C75 上和 Overflow fans 见面，至于为什么要“改良”而不光明正大的发售，阅读到下文『Summer Radish』的时候各位自然能明白叔母风吕与软伦的纠葛。



2002年12月27日 – 妹妹 Go（妹でいこう！※）





『妹妹 Go！』同样是由西 E 田负责原画、畑亚贵负责作曲的作品，主人公吉住久志的母亲在数年前过世，父亲因工作繁忙而无暇顾及家里，于是主人公每天都过着一成不变的生活，和学校的朋友们说说愚蠢的话，在家里发呆一般地看电视打发每一天。但出乎意料的是，自报姓名为“妹妹”们的女孩子，一个个涌入吉住的家中，让这个安静的家发生了一场大骚乱。十个妹妹集合了当时“高飞车”、“和风娘”、“邻家女孩”等各种萌要素。当然，渣男身边也往往少不了两个看上去就是人渣的狐朋狗友。

虽然『妹妹 Go！』的故事舞台和人渣诚系列相同，但却是少数几个和渣诚一家没有血缘关系的游戏之一。此后还发售了全两卷的 OVA。

2004年4月30日 – MISS EACH OTHER※



メイザーズぬまきち和西 E 田描绘的『Pure Mail』3 年后的故事，一对幼年的青梅竹马在青春期后关系渐渐疏远，对很多问题也持着相左的意见，虽然吵架总伴随着男女主人公，但牵挂之心依然有之，为了能在分别前入手女主角相片，男猪脚拿着哥哥的数码相机准备摄影，却被报告老师而没收。两人被留堂整理毕业文集，男猪脚在那里发现了女主角不为人知的秘密。『MISS EACH OTHER』能实时展开游戏，并在维持原画图像质量的情况下全屏观看，达到了高质量的エロ境界。而故事的主线——相片和摄影，也颇具『School Days』的雏形。





2006年1月27日 – Overflow ～ premium · 三部曲 BOX（オーバーフロー プレミアム·トリロジー BOX※）

为纪念『School Days』大卖而发售的 OF 社双层 DVD 套装，收录『ら～じ PonPon』，『Pure Mail』，『Overflow 大礼包』等之前的内容，附『Summer Days』体验版。应广大爱好者要求，还开放了特别的人物关系图、大浪良市地图数据、CG、攻略作为附录，很多 Overflow 的八卦也是从这而来的。

2003年4月1日 – Summer Radish（Summerラディッシュバケーション!!※）

2004年8月13日 – Summer Radish 1.1（Summer ラディッシュバケーション!!1.1（夏季 C66 限定发售）※）

2004年8月13日 – Summer Radish 2（Summer ラディッシュバケーション!!2（夏季 C66 限定发售）※）





『Summer Radish』系列（1和2）是和『School Days』以及『Summer』拥有相同世界观的作品，但主角则是人渣诚的上一辈们。从这个系列里，看官们能够深刻地了解到人渣大家族的前世今生，以及BOSS级人渣泽越止其人所背负的情债和“鲜血的结末”的冤孽。

『Summer Radish』本来是在2003年就发售的作品，但到了04年的夏季C66上，Overflow推出了“改良版”『Summer Radish 1.1』，并同时发售新作『Summer Radish 2』，仅在COMIKE举办的3天限定发售。一家Galgame企业为什么不光明正大地发售工口游戏，而要放在同人展会COMIKET上发售呢?原因还是因为日本“总局”。尽管日本是一个工口游戏合法化的国度，但日本计算机软件伦理协会依然软性地约束着各企业。软伦对上市销售的工口游戏并不是肆意放纵的，其规定之一就是游戏不得出现对直系血亲OOXX的情节，因此设定极端的『Summer Radish 1.1』和『Summer Radish 2』只能在COMIKE才能买到。『Summer Radish 1.1』以8月的海边为舞台，追加沾满鲜血倒在路边的神秘少女江幡夏日为新人物，以泽越止和初花的儿子间瞬为主角，讲述瞬来到神乐经营的餐厅“Radish”工作，染指伊能家的姑娘们的夏日故事。除了本身令人惊愕的人物关系外，更少不了令人战栗的“里设定”。『Summer Radish 2』讲的则是前作间瞬的弟弟间空和女人们的故事。

『Summer Radish』透露：泽越止在女儿伊能神乐小学四年级的时候开始对其OOXX，据说到其20岁为止两人生下了15个孩子，具名的孩子分别是涉（わたる＝航），铃凛，**咲**耶，雏子，还有知名不具的“法国妹妹”、“发明妹妹”等。聪明的读者已经看出，这些人名都是来自1999年『电击G’s』推出的『妹妹公主』读者参与计划，企划出台时设定的妹妹只有9个，但2000年根据读者的意见增加了3个妹妹，2001年和2002年两度动画化，原画天广直人，人设公野樱子。这部一般向作品为什么会和『Summer Radish』搞上关系呢?当时Overflow还只是一个从事电子游戏和动画开发的承包公司，其规模用工作室来形容更为贴切。在完成『妹妹公主』以后，Overflow就拿曾经参与过的这部作品人设来独立开发新的游戏，两者虽然完全没有联系，但『妹妹公主』无疑却成为了『Summer Radish』的“里设定”，12个妹妹变成了人渣们的亲戚。



Overflow

“日在伊能家”人物关系简易系谱

说到这里，伊能家的人物关系就跃然纸上了。人人喊打的人渣诚，比起他的父亲泽越止而言，简直就是一个好人。前文提到的元老级痴汉泽越止就是Overflow游戏的幕后大BOSS，他虽然很少在游戏中出现，但是几乎Overflow游戏世界的所有人都和他脱不了干系，连关联作品中的女儿和孙女都没有放过。也因为有了他，Overflow的游戏人物都有着剪不断理还乱的血缘关系，心智健全的人还是不要往后看了吧。

我们简化一下Overflow复杂的人物关系：

泽越止＆伊能萌葱支系

伊能父＆伊能母：前文介绍『ら～じ・PONPON』时提到，泽越止的父亲伊能抛弃了作为情人的止的母亲泽越桃里，所以伊能止改姓泽越。而伊能又和妻子生下了家族的正统继承人伊能萌葱。萌葱和泽越止就成了同父异母的姐弟。

泽越止＆伊能萌葱：同父异母近亲相○的泽越止和伊能萌葱生有三个子女：儿子伊能步（『School Days』中泽永泰介之父）、女儿伊能神乐（神乐是伊能舞的母亲，舞是清浦刹那的母亲）和女儿伊能踊子（即西园寺踊子，西园寺世界的母亲）。

泽越止＆伊能神乐：泽越止在女儿神乐小学四年级的时候就开始对其下手，据说到其20岁已经生下了15个子女。除了前文提到的12位“妹妹公主”外，还有伊能始、伊能理奈和伊能舞（即清浦舞，清浦刹那的母亲）。

泽越止＆伊能始：泽越止在自己和神乐的女儿伊能始小学二年级的时候对其







OOXX，始在生下一名女儿伊能理央之后因血毒症而亡，而神乐则不得不将孙女理央和自己与泽越止同一天出生的女儿伊能理奈一起当作双胞胎来抚养。

泽越止 & 伊能理央：泽越止和伊能理央生下女儿伊能理沙。

泽越止 & 伊能理沙：泽越止和伊能理沙又生下女儿伊能理香。

泽越止 & 伊能浅葱：泽越止和萌葱的双生妹妹伊能浅葱（后姓奈川）生下女儿奈川尤加利（奈川**ゆかり**），出现在『**ら～じ・**PONPON』中。

伊能步 & 伊能浅葱：泽越止和伊能萌葱的儿子伊能步和伊能浅葱生有两女，奈川碧（『Pure Mail』）和奈川樱。

伊能步 & 奈川尤加利：伊能步与奈川尤加利生有一女；与奈川碧也有一个子嗣，不明。

泽越止 & 间初花支系

泽越止 & 间初花：间初花、鹰司亚理斯（鹰司**ありす**）是伊能神乐的同班同学。『Snow Radish』中，初花和鹰司亚理斯经常来萌葱经营的餐厅“Radish”打工。萌葱的丈夫泽越止通过亚理斯认识了初花，就邀请他们参加乱交Party。此后，泽越止和间初花生下三子：间瞬、间时、间空。

泽越止 & 鹰司亚理斯：那场 Party 以后，泽越止和鹰司亚理斯生下女儿鹰司理德尔（鹰司りでる），并和鹰司理德尔生下一子。

间空 & 鹰司理德尔：泽越止的儿子间空和泽越止的女儿鹰司理德尔生下一子。

泽越止 & 二条若叶：二条若叶是住在“Radish”附近的害羞小女孩，其实她也是泽越止的女儿。若叶和泽越间瞬生下了二条一叶和二条二叶姐妹。

间瞬 & 伊能舞：『Summer Radish』中，泽越止之子间瞬来到伊能神乐工作的餐厅“Radish”打工，和泽越止之女伊能舞发生关系后生下清浦刹那。

间瞬 & 伊能踊子：同样是在『Summer Radish』打工时，间瞬顺带 OOXX 了泽越止之女伊能踊子，生下西园寺世界。

泽越止 & 泽越巴支系

泽越止 & 泽越巴：泽越巴是和浅葱同一所大学的友人（『Snow Radish』），大资本家泽越财团家的千金，对交往相当慎重。『ら～じ·PONPON』里她和泽越止结婚，生下儿子泽越智正。

泽越止 & 户田母：泽越止和户田母生下女儿户田桃里。并和户田桃里生下一子。

泽越智正 & 户田桃里：『ら～じ·PONPON』里泽越止的儿子泽越智正和泽越止的女儿户田桃里结婚。

伊能步 & 户田桃里：泽越止之子伊能步 & 户田桃里生有一女。



泽越止青年期



泽越止中年期



泽越止壮年期

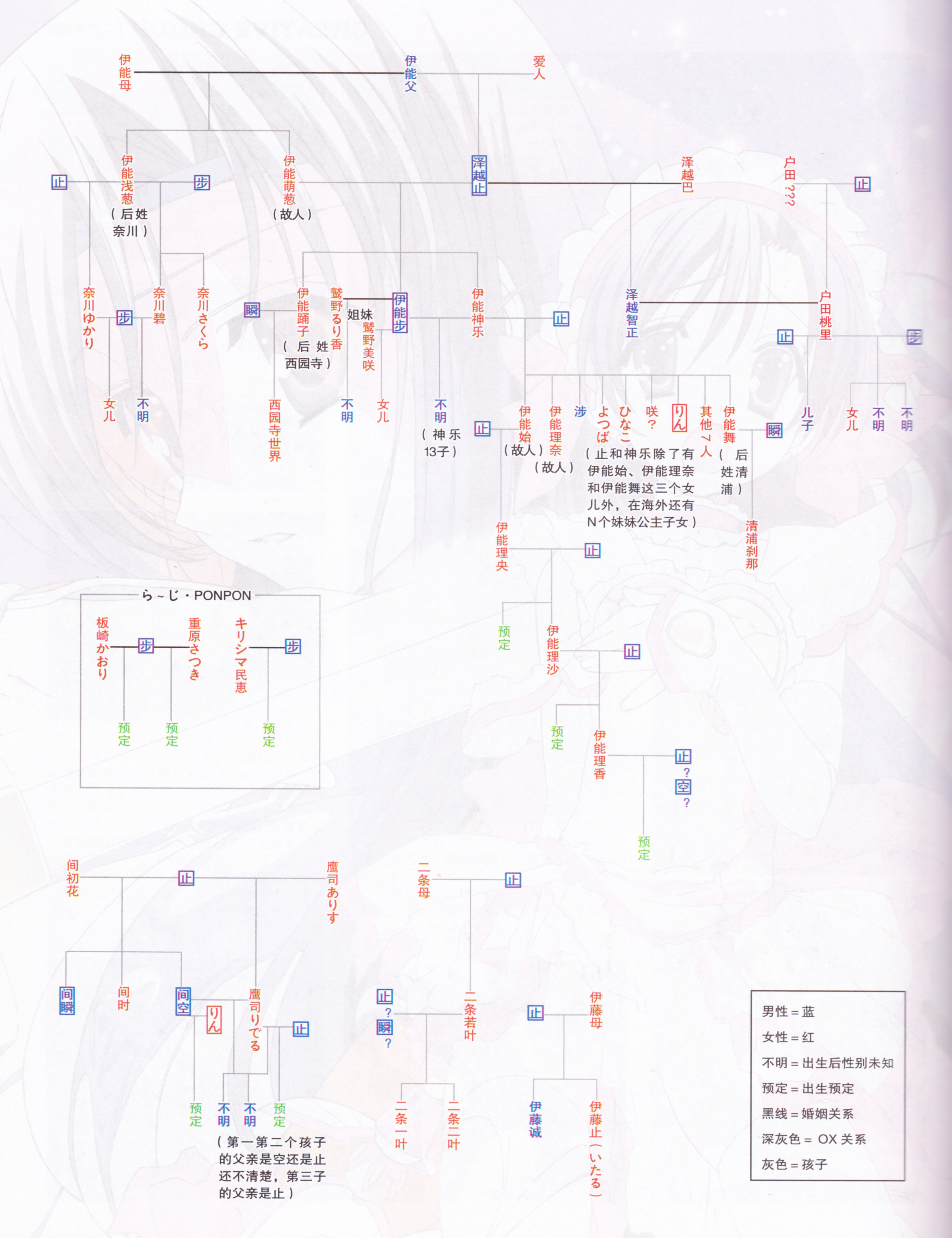
泽越止 & 伊藤母支系

泽越止 & 伊藤母：泽越止和伊藤母育有二子，儿子伊藤诚和女儿伊藤止（いたる，指伊藤止，非沢越とまる），这对子女姓伊藤，女儿伊藤止（**いたる**）目前正和泽越止同居中。

与伊藤诚相关的女性有西园寺世界、桂言叶、清浦刹那、黑田光、加藤乙女、二条一叶、二条二叶、等。






伊能母
伊能父
爱人
伊能浅葱
（后姓奈川）
止
步
伊能萌葱
（故人）
泽越止
泽越巴
户田???
止
奈川ゆかり
步
奈川碧
奈川さくら
女儿
不明
瞬
伊能踊子
（后姓西园寺）
西园寺世界
鷲野るり香
姐妹
鷲野美咲
不明
女儿
伊能步
伊能神乐
止
不明
（神乐13子）
泽越智止
户田桃里
止
步
儿子
女儿
不明
不明
止
伊能始
（故人）
伊能理奈
（故人）
涉
よつば
ひなこ
咲？
りん
其他7人
伊能舞
（后姓清浦）
瞬
（止和神乐除了有伊能始、伊能理奈和伊能舞这三个女儿外，在海外还有N个妹妹公主子女）
清浦刹那
伊能理央
止
预定
伊能理沙
止
预定
伊能理香
止？
空？
预定
ら～じ・PONPON
板崎かおり
步
重原さつき
キリシマ民恵
步
预定
预定
预定
间初花
止
鹰司ありす
二条母
止
间瞬
间时
间空
りん
鹰司りでる
止
预定
不明
不明
预定
（第一第二个孩子的父亲是空还是止还不清楚，第三子的父亲是止）
止？
瞬？
二条若叶
二条一叶
二条二叶
止
伊藤母
伊藤诚
伊藤止（いたる）
男性＝蓝
女性＝红
不明＝出生后性别未知
预定＝出生预定
黑线＝婚姻关系
深灰色＝OX关系
灰色＝孩子

◎和泽越止有关系的女性
伊能　萌葱　（同父异母的兄妹）
伊能　浅葱　（同父异母的）（后姓奈川）
鷹司　ありす
间　初花
泽越　巴
户田　???
二条　???
伊藤　???　（诚之母）
伊能　神乐　（女儿）
鹰司　りでる（女儿＆孙女）
户田　桃里　（女儿＆孙女）
二条　若叶　（女儿＆孙女）
伊能　始　（女儿＆孙女）
伊能　理奈　（女儿＆孙女）
伊能　理央　（女儿＆曾孙女）
伊能　理沙　（女儿＆玄孙女）
伊能　理香　（女儿＆来孙女）
○女儿
伊能　神乐（母：伊能　萌葱　第一子、长女）
伊能　踊子（母：伊能　萌葱　第三子、次女　后姓西园寺）
奈川　ゆかり（母：伊能　浅葱　第一子、长女）
间　时　（母：間　初花　第二子、长女）
止（いたる）（母：伊藤　???　第二子、长女）
●儿子
伊能　步　（母：伊能　萌葱　第二子、长男）
间　瞬　（母：间　初花　第一子、长男）
间　空　（母：間　初花　第三子、次男）
泽越　智正　（母：沢越　巴　第一子、长男）
泽越　???　（母：户田　桃里　第一子、长男）
伊藤　诚　（母：伊藤 ???　第一子、长男）
○孙女＆女儿
伊能　始　（母：伊能　神乐　第一子、长女【故人】）
鹰司　りでる（母：鹰司　ありす第一子、长女）
伊能　舞　（母：伊能　神乐　第二子、次女）
伊能　理奈　（母：伊能　神乐　第三子、三女）
伊能　咲耶　（母：伊能　神乐　第？子、？？）
りん　（母：伊能　神乐　第？子、？？）
よつば　（母：伊能　神乐　第？子、？？）
ひなこ　（母：伊能　神乐　第？子、？？）
户田　桃里　（母：户田　???　第一子、长女）
二条　若叶　（母：二条　???　第一子、长女）
伊能　（其他，妹妹公主）9名（母：伊能　神楽　第四～十二子、四女～十二女）
○曾孙女＆女儿
二条　一叶　（母：二条　若叶　第一子、长女双子）
二条　二叶　（母：二条　若叶　第一子、次女双子）
伊能　理央　（母：伊能　始　第一子、长女）
○玄孙女＆女儿
伊能　理沙　（母：伊能　理奈　第一子、长女）
○来孙女＆女儿
伊能　理香　（母：伊能　理沙　第一子、长女）
◎和伊能步有关系的女性
伊能　萌葱　（母）
伊能　浅葱　（叔母）
伊能　神乐　（姐弟）
奈川　ゆかり　（从兄妹）
鹰司　ありす
户田　桃里　（兄妹）
鹫野　るり香
鹫野　三咲
板崎　かおり
キリシマ 民恵
重原　さつき
奈川　碧　（女儿）
○女儿
奈川　碧　（母：伊能　浅葱　第二子、次女）
奈川　さくら（母：伊能　浅葱　第二子、三女）













Overflow

SD

伊藤诚，其实你是一个好人……

看到这里，『School Days』和『Summer Days』的人物关系已经相对明朗了。为什么相貌平平性格优柔寡断的人渣诚能够受到如此之多的女性青睐，原因就在于他继承了“泽越止”的工口之血，伊能家的男性，能够吸引到和他们有血缘关系的女性。

泽越止虽有子女无数，但他与他的女儿们产下的子嗣大多是女性。追溯到『Snow Radish』，止和萌葱生有一子伊能步，和初花生有三子：间瞬、间空、间时。但到了32年后的『School Days』里，止和伊藤母产下了带有纯正“止”血统的诚。这个血统让诚在同样拥有“止”血统的女性中大受欢迎，从而OOXX得如此顺利。

回观一下与伊藤诚相关的女性：西园寺世界、桂言叶、清浦刹那、黑田光、加藤乙女、二条一叶、二条二叶。

刹那的母亲伊能舞和世界的母亲伊能踊子都和泽越止的儿子间瞬有染而生下他们，所以刹那和世界其实是同父异母的两姐妹。而两位母亲本身即有着舞是踊子外甥女的关系，而舞的母亲神乐又是踊子的姐姐，即刹那的外婆。从辈分上来讲，诚和舞、踊子是姐弟关系，那么刹那和世界其实是诚的外甥女了，但从另一个层面上来说，诚的辈分比刹那高出两级……

二条一叶和二条二叶在之前已经介绍过了，她们的母亲是二条若叶，父亲是间瞬，也就是说，他们和世界和刹都是同父异母的姐妹。而若叶本身也是泽越止的女儿。因为和诚有血缘关系，所以人渣诚同样吸引着二条姐妹。

没有明确的证据表明加藤姐妹、黑田光和诚有血缘关系。几部系列作里，也没有具体交代诚的母亲，桂姐妹和泽越止的关系，但是在『Summer Days』的对话中可以隐约看出桂姐妹的母亲真奈子和踊子、舞有些许旧交。而按照人渣诚的纯正“止”血统吸引同族女性的法则，这些人很难一点都没有关系，想来未来的『Cross Days』里也许会有少许透露。

另外，人见人恨的强○魔泽永泰介同样也是伊藤诚的亲戚。『Pure Mail』讲的其实是泽越止的儿子伊能步的故事，和其有染的奈川碧有个腹黑朋友泽永美纪，美纪就是泰介的姐姐。不过泰介已经是旁系了，血统远不如诚来的纯，所以『School Days』的女性们都只对纯正“止”血统的诚投怀送抱。

伊能家的女性们应该也想过各种方法避免近亲（“哔……”）：“刹那的想法”选择出国离开伊藤诚；“永远”结局是言叶以自杀诅咒诚；而著名的“鲜血的结末”，则是言叶挥刀将情敌世界杀死，但她并不能杀死所有的血缘关系者，理论上来说只要有“止”的血脉存在，近亲（“哔……”）的行为还是会继续下去；所以“给我的孩子”结局中，世界在怀了诚的孩子后用菜刀将他杀死。当然，想要彻底根除这样的家族惨剧并阻止其为祸他人，那只有让伊能一族灭门了。

那么大家应该已经明白了，“错的不是诚，是整个世界啊！”



Overflow 作品的时间轴

如果将『Snow Radish』作为元年，那『Summer Radish』则发生在16年以后（此时初花的儿子间瞬高中一年级，16岁）。『Summer Radish 2』则发生在『Snow Radish』27年以后、『Summer Radish』11年以后（『Summer Radish』时理央二年级，到了『Summer Radish 2』已经有了孙女；间空在『Summer Radish』时刚刚可以接电话，推测年龄为3-5岁；『Summer Radish 2』里间空拿到摩托车驾照）。

『Pure Mail』和『らーじ PONPON』几乎是同期发生的（奈川碧在『Overflow 大礼包』中身着制服怀孕）。

『Pure Mail』时泰介8-9岁，『School Days』中为16岁；泰介的姐姐美纪在『Pure Mail』中初中二年级，到了『School Days』里已经是体育老师。推测『Pure Mail』发生在『School Days』前7-8年。

『School Days』中，踊子和舞的女儿世界和刹那16岁，推测『Summer Radish』的时间是『School Days』16年前。

间空与绪方蓝同年，『Summer Radish 2』时空至少16岁，蓝也是。而『PureMail』里蓝13岁。所以『Pure Mail』至少发生在『Summer Radish 2』3年前。

也就是说，Overflow 作品的时间顺序是：

『Snow Radish』→『Summer Radish』→『Pure Mail』/『らーじ PONPON』→『Overflow 大礼包』→『Summer Radish 2』→『MISS EACH OTHER』→『School Days』/『Cross Days』→『Summer Days』

后记

当截稿的时候，笔者整个人都人渣诚了，光是查阅人渣家族复杂的关系图，就让笔者有一种虚脱的感觉。然而因为字数关系，上文提到的人物只是在伊能家族关系者以内的典型人物（『Lost M』因过于无内涵且联系不大而不作介绍）。Overflow 的这种几近变态的设定手法，在业界无人能及，也难怪这家公司能够靠着『OOXX Days』几作迅速窜红，和老牌的 Leaf、F&C、后起之秀 Type-Moon 在排行榜上一较高下。而06年就公布的西E田人设的『Tear Mail』，到现在还是“正在制作中”的字样，遥遥无期。最后，请允许我借着『Cross Days』发售的机会，对叔母风吕公司华丽地竖起中指，真诚地说一声：“Overflow，你好，再见！请西奈！”。破产之前不要忘记发售遗作『瞧这一家子』。▲





二次元狂热同人物邮购区

平时也可以买到同人物的邮购区！

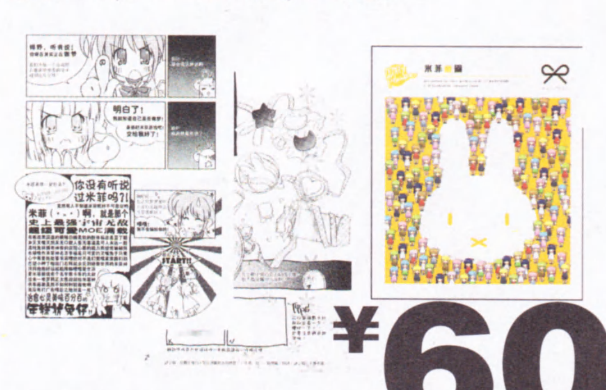
欢迎同人社团或代售组织与我刊合作进行同人物的杂志寄售，联系方法：MSN：jediliao@hotmail.com
电话：010 － 82616677 － 6058
邮件：liao.huiqi@gamespot.com.cn
由于商品数量有限价格较高，为保证您的权益，请先通过电话或者网络通讯软件确认后购买。也可以登陆淘宝网店购买，我们的地址是 http://shop36207638.taobao.com/
查询电话：

注意事项：因物品贵重为避免寄丢我们全部使用快递，费用5元，请务必在汇款单或其他联系方法中写明您的地址以及电话（重要，最好是手机）。汇款请写明以下内容：邮编：100086　地址：北京市海淀区知春路113号银网中心A12层
收款人：动画基地发行部
附言请写明您需要邮购的同人商品名和数量。如有不明白可以来电咨询：010-82612300



1

1『境界生命物语 -Touhou Biochem』『神乐 -Sato Kagura』
出品：U235 核燃动力
其他说明：画册、小说加音乐CD，赠送主题袋子
官网：http://tdhx2007.blog.163.com/



内容 |「带你畅游米菲乐园 ~ □」
以米菲为主题的自由创作，包含插画·漫画·四格·涂鸦·教学·相片·谜·等等 w『二次元狂热』邮购特典：每一本都有 Hino 亲笔签名

2 米菲乐园出品：Hino（『动画基地』封底作者，『风音』『雨音』等同人CD绘制）尺寸：宽16开　配置：全铜版纸　价格：人民币60元

插画小说本 + 音乐CD

¥50



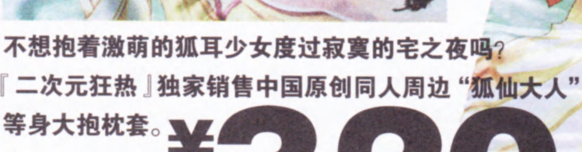
2

3 凤凰花开 ~ Fantastic Land 出品：Lastsep（『盈月纪年』和『风神』主笔）规格：大32开　页数：大约190 故事容量：第一篇章《血色结界》+ 第二篇章《红魔馆（上）》价格：50RMB 赠品：主题手提纸袋

4『我家有个狐仙大人』（我が家のお稲荷さま）天狐空幻同人抱枕套 出品：33Paradox 尺寸：160×50CM 材质：使用日本电击抱枕和TONY作品系列抱枕相同材料的进口人造丝面料，保证手感，不褪色，不缩水。缝制标准均按照出口标准，绝不轻易脱线。（生产厂家为专业日本订单OEM工厂）枕芯：另购，尺寸160×50CM 价格：人民币320元（含快递费）



3



不想抱着激萌的狐耳少女度过寂寞的宅之夜吗？
『二次元狂热』独家销售中国原创同人周边"狐仙大人"等身大抱枕套。

¥320

——纪念的首本个人彩插本。
24P 轻巧的容量，收录新绘及严选的旧作。
第一次，或许是最后一次，「Hello, again.」。

¥40

Hello, again.
绘者：hino（CRAZY*RABI）规格：B5 / 24P / 全彩本 赠品：主题环保袋


我等、 世界性服のために——
とてもエロい
とても暴力
エロ秘密結社
GAME OVER
神猫在綫
…极动漫频道，给你一柴刀
http://comic.yesky.com
…天仓零的博客：
…tp://www.amakura.cn/blog



ISBN 7-900115-93-5
9 787900 115935